电脑应用和娱乐的第一选择 总第135期

大众软件

2002 22

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM 半月刊



轩辕剑

online

网络版

轩辕剑网络版

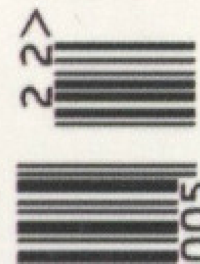
十年磨一剑

今朝把示君

从前，总是我一个人追寻传说中的轩辕剑……

今天，终于可以和你一起共战轩网了！

零售价：￥6.50元



四海兄弟

失落的天堂







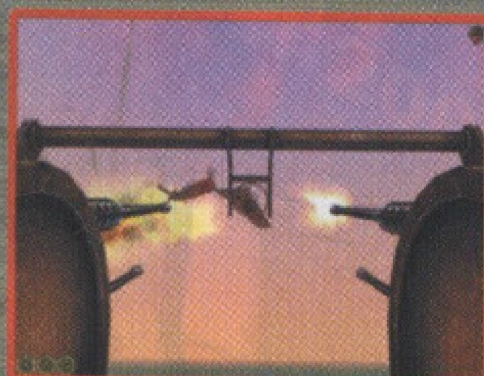
69元3CD

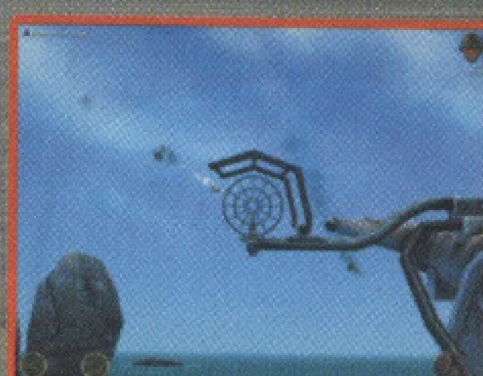
内附权威剧情攻略

首发附赠：全彩特大城市地

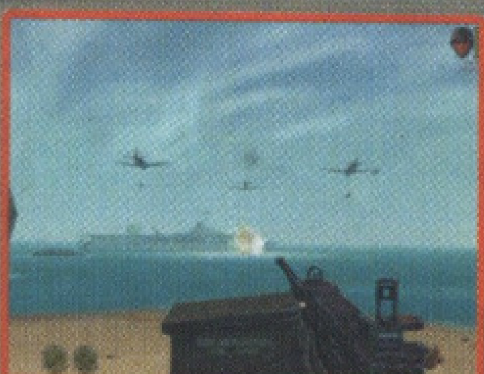


有我在这守着，你们一个也别想上来

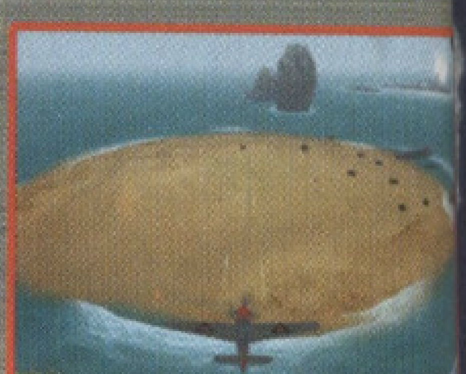








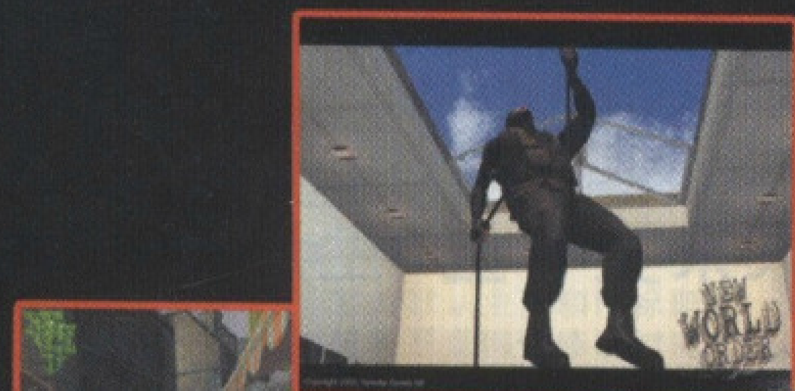




《抢滩前线》更为激烈的滩头保卫战！

全面支持联网作战！

世界新秩序







特批：每名队员除可携带一把B11和一把B43外，还可多带一把B22。

49元

中文版全球同步

即将发售

CT和T的新一轮激烈对抗已经开始了，你还在等什么？



RASETSU
羅刹 中文版
ASSIMILATE A OGRE THYSELF,AND THOU WILL BE THE RASETSU.
In the year 4962, planet X02 was striken by the Galaxy of Federal Government the Earth.
A gun-smoke lay along the ground and there were soldiers of fortune who wear the Bio-armor.
People calls them 'Rasetsu' with a feeling of awe.
The legend has been gone on.
工画堂唯美即时战术开篇之作
48元2CD现已上市
KOGADO Software Products
游戏类型：即时战术
英雄传说IV
简体中文Windows版
游戏类型：角色扮演
3CD
评热卖中！
全彩设定集
音乐交响诗
赠特典：
、英雄传说IV交响诗
、英雄传说IV90页全彩设定集
CXC CREATE
Lost Memory Of Angel Story Franell
圣界之奇迹
简体中文版
本月上市
心动价48元
游戏类型：角色扮演
如诗如画的故乡情思
治愈心灵的恋爱物语
我所居住的小岛
是大哥哥的故乡
轻柔地、温暖地
包容躁动的心灵
令人难以忘怀
心中永远的最爱
欢迎回到这夕阳下宁静的小岛
我的恋爱故事也由此开始……
附赠特典
精美人物彩卡6枚组
情归故里
简体中文版
49元
即将发售
SunTendy
地址：北京市1998号信箱 邮编:100091 联络：新天地销售部 传真：(010)62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042

主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社长 高庆生
副社长 刘贫和（常务） 林菁
主编 高庆生
副主编 裘聿纲

编辑部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 汪澎 任然 田震 余蕾 楼丽丽 荅笛 杨立
专题记者 汪铁 郭都 张宇 万楠方 李刚
美术总监 祁津忆
本期责编 谭湘源
电话 86-10-88118588-1200
传真 86-10-88135594
新闻热线 86-10-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 李诚（主任） 李怀颖 霍虹 苏靖 李友斌
电话 86-10-88118588-8000
传真 86-10-88135604
发行部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电话 86-10-88135613
传真 86-10-88135614

平面设计 林静 李虎丹 尚丽俐
印刷 深圳利丰雅高印刷有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂 中国建筑工业出版社印刷厂

读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电话 86-10-82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱
电话 86-10-82634107/82634092
邮政编码 100089

刊号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订阅 全国各地邮局
国外发行 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2002年11月16日
零售价 人民币6.50元 港币13.00元 美元4.66元

新闻速递

新品初评

专栏评述

自从9月11日杀毒软件市场的价格战刚刚打响第一枪时，便不断有读者来信，询问有关杀毒软件，乃至这场价格战争的许多细节，并希望我们能尽快作出相关报道。但在那样一个敏感的时刻，我们放弃了浮躁的冲动与炒作的权利。原因很简单，我们希望所有亲爱的读者都可以距离那隆隆的炮声再远一些，以免四散飞起的碎片刺伤你们原本雪亮的双眼。

实用软件

在PC平台上，微软公司的视窗系列操作系统一直处于垄断地位，PC用户中没有接触过其产品的可谓少之又少。在短短的十几年间，Windows已改朝换代多次，然而只要我们稍加留心就会发现，这其中所有的换代都是平稳式的：旧产品尚未到强弩之末，新产品已欣然登场，市场上总有多种产品供选择。微软最近的产品研发及发布情况再次证明了这一点，就让我们一起来看看这个软件巨人又在视窗上弄出了什么新花样……

硬件评析

如今，作为电脑上的标准配置，硬盘早已为大家所接受和熟悉。可你知道吗，早期的电脑是没有硬盘的，甚至连软盘也没有。这听起来似乎很不可思议，但事实的确如此。作为数据存储的主力，硬盘的历史要比软盘、CD-ROM长得多……吐故纳新，与时俱进，正是硬盘能成为数据存储主力的重要原因。

网络时代

如今采用局域网方式接入Internet已经是各个公司、高校和政府机关的主要上网方式，这种方式既节省IP地址，又方便管理和控制。通常网管会在局域网的出口处设置各种防火墙，这样一方面保证了局域网内部的安全性，另一方面又可以控制局域网内部人员的访问权限……

应用心得

问题交流 88

读编往来



Topstar® 顶星
让我们的客户永远快乐
China Shenzhen
2002年秋季英特尔信息技术峰会
Intel Developers Forum
热烈庆祝：英特尔、顶星科技高层会晤取得圆满成功！
英特尔、顶星科技
会师深圳
英特尔公司副总裁William. M. Siu将于2002年11月1日下午在深圳五洲宾馆正式会晤深圳市顶星科技有限公司总经理武小波，并就进一步合作的问题进行磋商。顶星科技是英特尔此次峰会期间亲密接触的唯一一家厂商，标志着顶星科技已经成为英特尔在中国大陆区的非常重要的合作伙伴。
IDF
深圳市顶星科技有限公司
欢迎浏览：Http://www.topstar1.com

CONTENTS 目录

2002年第22期 总第135期







游戏剧场

专题企划

在《剑侠情缘ONLINE》推出之前，西山居的另一部重要作品出现在我们的视线中，它就是《天王》。作为一款国内很少见的第三人称ARPG，它引进了国外最先进的3D游戏引擎Lithtech 3D。你想了解这个游戏和它背后的故事么？

晶合通讯

前线地带

锋利的盾

攻城略地

2002年9月，《无人永生》推出了续作，这个更换了图像引擎的新作除在继承前作的优点之外，更将美女间谍Cate Archer进行了全新的包装和改进，她不但有了让人匪夷所思的最新式间谍装备，而且还要面临更艰险的任务挑战。游戏总共包括15章40余个单人任务，拥有多达30种的各式武器装备、高水平的电脑AI和漂亮的图像表现，再加上创新的合作多人游戏模式，就足以让人热血沸腾了。

在线争锋

龙门茶社

当听人提到骑士这个词时，你会联想到什么？如果单纯从字面上来理解，骑士就是跨坐在战马上的武装战士，他们经受了严格的训练，是中世纪欧洲最精锐的部队，是在辽阔土地上自由驰骋的雄鹰。但如果只是这么来阐述何为骑士，肯定无法令我们满意。我们乐意看到这个词被赋予更多的含义，刀剑背后有着执着的梦想，铁血躯体内亦有万丈柔情。

有字天书

TOPTEN



燃烧激情的岁月！
个性碰撞的年代！
与天使相约线上伊甸园！

版9.9元
版38元 附赠35元包月卡

www.91game.com

形象代言 韩国美少女神飞组合

即将与您见面……









运营商：北京高嘉科技有限公司
客服电话：010-68747534/35

总经销：北京晶合时代软件技术有限公司
销售热线：010-82634096/97

编辑部报告

读者可以没有要求 但我们不能没有标准

2003









信息速递

■本刊记者 寂静的冰河

半月聚焦

■ AOL虚夸近2亿广告收入

美国AOL时代华纳公司于当地时间10月23日宣布，在过去的两年中，该公司共虚增了1亿9000万美元的收入。在此之前，美国在线因为会计操作问题受到了美国证券交易委员会和司法部的调查。这是继安然、世通之后，美国又一起IT大企业的财务丑闻。相对国外的纷乱，曾经也丑闻迭现的国内业界现在风平浪静。

■ 欧盟即将裁定微软反垄断案

10月25日，欧盟的一名高级官员表示，欧盟委员会将在今年晚些时候对微软反垄断案作出初步裁定，然后明年会作出最终裁决。欧盟委员会正在调查微软公司是否非法利用它在个人电脑操作系统市场上的垄断地位来拓展其他市场。

■ 联想、Oracle合建研发中心

在日前闭幕的深圳高交会上，甲骨文（Oracle）中国有限公司的董事副总经理张书恒透露，联想将和Oracle合作建立软件研发中心，主要开发针对中小企业的财务软件和电子商务解决方案，即ERP。联想的产业结构多元化之路在屡次起落之后依旧在悄悄进行。

■ 华旗召开2002年度移动存储行业年会



10月22日，华旗资讯在北京长城饭店二层会议厅隆重召开"走进爱国者移动存储世界——2002年度爱国者移动存储行业年会暨新品发布会"，宣布其最新研发生产的移动存储迷你王（录音MP3）、移动存储转接王（嵌入式）、NAS-101系列路由功能网络移动存储器等8款产品同时上市，并与来自军事、电信、金融等典型行业用户就移动存储发展与行业用户使用等话题共同展开研讨。

■ 英特尔出击无线宽带领域

10月23日，英特尔公司宣布向开发无线宽带技术的公司投资1.5亿美元，以加速无线网络部署并向全球推广无线宽带标准。英特尔公司副总裁兼首席技术官帕特・基辛格（Pat Gelsinger）认为：无线互联是行业变革最成熟的领域之一，英特尔将继续在其开发过程中扮演重要角色，包括通过投资、研发、行业项目和产品，占据行业的领先位置。

■ 中国国际高新技术成果交易会深圳闭幕

第4届中国国际高新技术成果交易会于10月10日至17日在深圳召开，展会的主题包括海外留学人才项目推介、中国高新技术论坛、中国企业海外上市咨询洽谈等。但对于普通消费者来说，最有吸引力的是10月12日至17日的高新技术成果展示会，展出产品集中于电子技术、电信产品、生物医药等方面，包括近来非常瞩目的国产"龙芯"。展会上来往穿梭的促销小姐和青春靓丽的ShowGirl最吸引镜头和观众注意力。展会在17日落下帷幕，组委会宣称签订合同或协议1 581项，成交总额达121.6亿美元，会议取得了巨大成功。





■ EPSON召开战略及新品发布会





10月15日，爱普生（中国）有限公司在北京天伦王朝酒店举行"活的色彩魅力释放——EPSON数码影像战略及新产品发布会"。EPSON在本次会议上推出了针对数码影像的系列新产品，包括彩色喷墨打印机Stylus Photo 830、Stylus Photo 915、Stylus Photo 925和一款最新一代大幅面打印机Stylus Pro 10600，并且全面发布了其数码影像全球大战略及针对中国数码影像市场的营销策略，显示了在数码影像领域坚决竞争的信心。

■ 永中OfficeV1.0正式版正式发布



10月26日，无锡永中科技有限公司在北京新世纪饭店举行新闻发布会，正式推出了永中Office个人版集成办公软件V1.0正式版。同时，永中Office宣布与其战略合作伙伴——中科红旗、瑞星全面签署合作协议，互为总代，共享渠道。

■ 计算机信息系统安全展览会谢幕



10月24日，第4届中国国际计算机信息系统安全展览会在北京落下帷幕。由于前段时期杀毒软件市场的风波，有不少个人消费者也对此次行业高端展会投以关注。众多国际厂商出席了本次展会，包括趋势科技、赛门铁克等，但国内的主要安全软件厂商只有瑞星到场，金山、江民、铭泰等厂家均没有设置展台。不过从其他参展的众多中小软件厂商看，该领域不缺乏持续发展的动力。值得注意的是，一直处在幕后的北京市公安局网络安全监察处此次也以某企业的名义参与展会，推出了他们研制的监控技术和产品。





信息速递



视点

矽统科技大陆试水

■本刊记者 鸦嘴兽



今年10月23日，我国台湾省著名的芯片生产厂商矽统科技（SiS）在京举办盛大的开幕庆典酒会，正式宣布成立矽统科技北京办事处，这是其在祖国大陆地区正式设立的首个办事机构。矽统科技长期致力于研究开发个人电脑整合型芯片组，积累了丰富的经验和较强的技术实力。矽统设计的单芯片整合型芯片组将传统的南北桥集成在一枚芯片之中，不仅大大提高了个人电脑主板的集成度，而且有效地降低了个人电脑的成本，因此成为这一领域的重要力量。广大电脑爱好者和新闻媒体非常关注矽统科技此举，在开幕酒会上，本刊记者对矽统公司的董事长兼总经理刘晓明先生作了专访。

大众软件：矽统为什么选择此时成立北京办事处？

刘晓明（以下简称“刘”）：2001年底，海峡两岸同时加入WTO，成为世界瞩目的焦点。而矽统科技正是看准大陆地区更为宽松的市场发展前景以及不断开放的市场潜力，在今年专门针对大陆设立办事机构。目前，矽统科技在大陆的业务额逐年上涨，已经成为SiS在整个亚太地区最重要的业务市场之一。

大众软件：矽统为什么选择设立办事处而不是直接成立公司？在台湾省IT厂商大举迁入内地的形势下，矽统的做法是否显得过于谨慎？

刘：矽统科技的行事风格一贯是比较谨慎的，只有在作出充分准备的情况下才会考虑下一步的行动。因此我们在大陆的扩展将视北京办事处的经营情况而定，之前并没有制定一整套的庞大计划。另外，据我们所知在政策方面除了金融和保险业务可以直接在大陆成立独资公司之外，其他行业目前还有一些限制。同时，由于我们的业务涉及到CPU和芯片等比较尖端的技术领域，方方面面都有一些比较敏感的要求和规定，不可能轻易挪动。

大众软件：能否评论一下矽统科技与Intel之间的关系？

刘：我本人曾经是Intel公司职位最高的华人雇员，虽然后来离开Intel创办自己的公司，但一直与Intel公司保持着非常良好的关系。我们也注意到某些厂商在这方面的举动比较激烈，但矽统希望与业界的所有厂商都保持良好的合作关系，共同推进产业的发展从而使每个人都受益。至于市场竞争，矽统希望凭借自己的领先技术来扩大市场份额。同时我想在这个市场上大家都不希望看到垄断的情况发生，因此矽统总会找到自己的生存和发展空间。在市场上，竞争与合作往往同时存在，它们并不是对立的。

■ 明基电通启用新标识



明基电通继在2001年底推出新品牌BenQ之后，日前再次推出新的企业形象标识——狮子，并发布一系列以狮子为原型的卡通形象。同时明基赞助的中国甲A 篮球队也正式冠名为“明基新浪狮”队，统一以卡通狮为形象标志。这也是明基塑造整体形象标识中的重要一环。

■ 瑞星通过进出口资质认证



北京瑞星公司近日得到了中关村首家通用软件企业自主进出口企业资格认证，这也是用友软件之外，中国大陆第二家获得此认证资格的企业，本刊记者就此事采访了瑞星的品牌推广部。瑞星表示，这是企业迈向国际市场竞争中所必须经历的一步，但考虑到需要大量的资金和精力投入，同时需要具备齐全的产品线，只有具备一定规模实力、谋求真正走向国际市场、大规模进行国际竞争的企业才会走到这一步，是企业真正竞争战略的体现，也在很大程度上表明了国内软件市场竞争的实力分布，因此有很强的象征意义。拿到了进出口资质认证，瑞星产品进入国际市场已指日可待。

■ Borland携手IBM、BEA

Borland软件公司宣布，公司已于近日与IBM公司和BEA Systems 分别签署了全球协议，向客户提供Windows 和 Linux 操作系统行业领先的开发解决方案，帮助企业为Windows 和Linux创建图形用户界面、数据库，构建企业应用程序。这一行为对企业应用程序开发及 Java 与 Web 解决方案的软件市场有举足轻重的影响。

■ 清华同方打造“数字城市工程师”

10月18日，清华同方在同方大厦召开了“‘数字城市工程师’战略发布会暨清华同方eBuilder产品发布会”。大会围绕我国的数字城市建设，展示了清华同方近年来在城市信息化各领域的业绩，着重阐述了应用信息系统本部“数字城市工程师”的战略内涵，并推出了清华同方软件平台产品。

■ 知识在线探询网站发展新思路

近日，知识在线（www.db66.com）举办了“知识超人”网友见面会，参与此次活动的网友主要为“知识超人大比拼”暑期活动的北京地区获奖者。网友与知识在线的网站负责人共同探讨了百科网站的发展趋势及多媒体组合在网络中的应用问题。



图片新闻

2002中国国际通信展，彩屏手机和彩衣美女吸引众多目光。





访谈

联想：正在改变传统教育

■本刊记者 司马平安



第一次接触IT 1 For 1是在北京11中学的一堂示范教学课上，这是一堂与众不同的语文课，教室里没有黑板、没有幻灯机，有的只是一排排整齐的电脑，学生们端坐在计算机前，专注地盯着面前的显示器。和我所经历的十几年上课经历一样，课堂开始于老师的点名，所不同的是老师没有依学号念出学生的名字，而学生中也没有出现一个人答几次"到"的现象，原来这一切都是通过学校中的网络，通过电子点名来完成的……

所谓IT 1 For 1是联想软件针对我国教育信息化建设的现状为我国教育用户提供从前期咨询、方案设计、具体实施到后期运营维护的一条龙服务。由于它的出现有可能改变传统的教育方式，因此记者在接下来的一段时间里对此事进行了一定的调查与采访工作。以下为本次采访的主要内容：

大众软件：联想是从何时开始进入教育行业，今后的发展方向主要在哪几方面？

联想：联想做教育行业已经很长时间了，但现在是真正的围绕客户群，想现在他们需要什么、未来他们需要什么。在建立实验基地后，不断了解用户想要的是什么，研发过程中也加大了客户参与。比如一个软件研发过程分为5个阶段，在每个阶段时都会请大量客户来看是不是他们想要的东西，这样才能从软件技术上保证质量，另外也满足了客户需求。

大众软件：那么IT 1 For 1是定位在服务，还是提供软件与方案呢？

联想：我们定位在方案供应商，我觉得方案的核心竞争力第一是应用产品，最终所有的应用价值都是通过这个软件体现给用户；另一方面是什么样的组合能够满足客户需求，而且达到最高的性能价格比。我们IT 1 For 1就是要把客户最前端的应用需求传递给后面的软件研发人员，保证软件的竞争力。还要贴近市场研究客户，在组合上产生竞争力，目前市场上的产品都能满足不同层次的需求，但还应有专家级的培训，这也是我们与行业里的研究机构合作的原因。教育系统里有教育学院负责教师的继续培训，但在课程改革上还是个新内容。

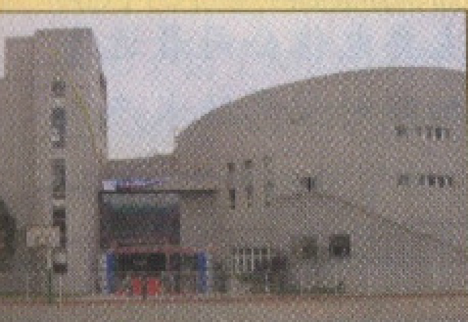
大众软件：那么IT 1 For 1未来发展的核心问题是什么呢？

联想：我们在开发上必须要注重各方面的配合，比如电子教室，重要的是老师如何与教学结合，再有就是对学生如何管理。IT产品如果增加了大量的管理工作量，就会适得其反了。未来可能在硬件上专注于教育客户群、开发一些功能型电脑。软硬件一体的服务也会有市场。在教育行业中用的产品是中低端，但会很全，从方案规划上比较重要。我们要借助联想PC的服务渠道，再吸引一些新的服务商进来，在本地提供高质量的信息化服务。方案竞争力和服务竞争力是将来我们建设的核心重点。

大众软件：您能否介绍一下目前联想已取得了什么样的成果？

联想：现在500多所学校都已经实施完了，他们要开一个总结大会，从用户的反馈看，他们还是很认同的，但这么大的项目难免会有一些小问题。技术层面上没有问题，关键是在运作层面和管理层面，尽量达到完美。

由对联想的采访，我们可以看出校校通给了IT企业很大的发展空间。而我国教育电信化的建设方兴未艾，在不知不觉中科技的进步正在慢慢改变着我们的生活，也许有一天你会忽然发现，身边的一切似曾相识但又已完全改变。





产品快报

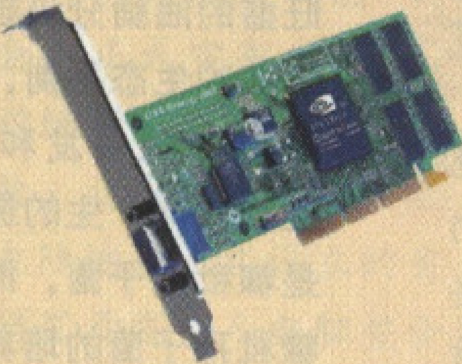
■本刊记者 寂静的冰河

■ 微星推出“魔兽版”NV18显卡



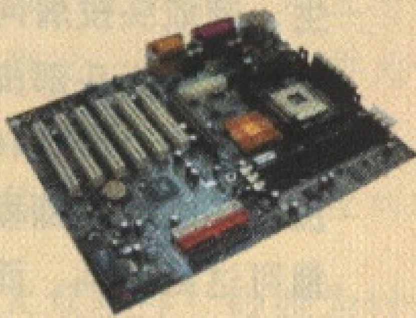
微星科技为了满足众多玩家对《魔兽争霸Ⅲ》周边产品的渴求，将新近推出的NV18图形芯片特别制作了魔兽显卡珍藏版。在外包装上采用《魔兽争霸Ⅲ》的游戏画面，随卡附送游戏周边产品，加上支持AGP 8×，性能突出的NV18显卡将对市场形成强烈冲击。

■ ELSA专业显卡降价促销



近日，艾尔莎公司(ELSA)大幅度下调了低端专业绘图显卡的价格，其中Synergy 2000显卡由2000元降至1500元。同时ELSA还推出了全新设计的Synergy Ⅲ专业图形工作站级显卡。市场报价为RMB2100元。

■ 博登P4X400A主板让利消费者



博登主板日前宣布将主流的P4X400A主板价格下调至RMB760元。P4X4采用全长PCB板设计，板载1根AGP/6根PCI/3根DDR DIMM，最大可支持2GB DDR400内存。声卡为6声道5.1 ALC650芯片，是家庭级用户的合理配置。

■ 创新科技推出RX9000系列显卡

10月24日，创新科技在北京推出了3D Blaster 5 RX系列图形卡，包括RX9000、RX9000Pro和RX9700Pro，分别满足图形卡主流中、低、高端市场的需求。其中新产品RX9000采用ATI公司最新发布的图形处理芯片Radeon9000，配备64MB 128bit DDR显存，全面支持DirectX 8.1和OpenGL1.3，是目前市场中非常具备竞争力的产品。

■ 艾利和推出iRiver音频播放器

10月21日下午，iRiver——艾利和有限公司于北京翠宫饭店举行发布会，展示其将在国内市场推出的多款数码音频播放器产品。iRiver——艾利和是韩国电友有限公司的注册商标，其CD播放器在韩国拥有超过90%的市场占有率，使用500MB容量，硬币大小的Dataplay光盘作为存储介质的iDP-100播放器，是目前相关市场上众人瞩目的新品。

■ 康特尔推出CSP新一代内存条

深圳市康特尔电子科技有限公司近日推出采用CSP技术封装的新一代内存条，成为中国大陆首家掌握和采用这种内存封装技术的专业内存厂商。CSP是一种半导体芯片封装技术，与BGA封装相比，同等空间下可将存储容量提高3倍。该封装技术预计将成为DDR时代内存发展的主流。

■ NESO首款LCD登场



新特丽科技有限公司新近推出了一款LCD液晶产品——LD 500液晶显示器。该产品采用MVA广视角视频技术，可提供达170度的水平/垂直可视角度，拥有500:1的对比度和250流明的亮度值以及独特的相框式设计。配合选配的NESO壁挂套件可让LD 500悬挂在任何墙壁上。市场参考价格：RMB3399元

■ 美格推出新“珑”品796FD

美格(MAG)近日推出了新17"专业纯平显示器796FD，该产品具有美格独有的“黄金眼”系统、智能微处理器、增强涂层等技术，在三菱DiamondTron NF显像管OEM的基础上，采用

数字化IT

13：据市场调研公司IDC公司最新的研究，2001年至2006年期间，欧洲用户的宽带网开支将增长13倍，宽带的浪潮正在逐步席卷全世界。

110亿：根据行业组织“商业软件联盟”的资料，2001年全球盗版导致软件公司损失110亿美元的收入，仅整个亚洲的损失就达到47亿美元。

8：上海市第一中级法院近日审结一起网上买卖纠纷案，首次确认电子邮件的证据效力，使电子证据继传统的7项证据形式后成为第8种证据形式。

环球



美国：好莱坞将打击互联网交换歌曲的战火烧到了办公场所，它要求1000家最大的美国上市公司禁止其员工使用网络交换歌曲文件。娱乐界的行业组织提出，企业对发生在它们网络上的盗版行为负有法律责任，并要求企业负责法律事务的官员正视它们的请求。

欧洲：最新公布的数据显示，爱立信最近的财季净亏5.32亿美元，订单锐减46%，爱立信B股将在巴黎、德国和瑞士证交所申请摘牌。而爱立信股票10月17日在纽约证交所的收盘价是54美分，自从7月以来，该公司股票一直低于1美元，面临被摘牌的危险。

韩国：今年以来，韩国市场的电脑销量持续走低，截至9月底的销量只有180万台，比去年同期减少了10万台。如果按照目前的趋势发展下去，2002年全年的电脑销量将只有220万至240万台，可能出现连续两年销量下滑的局面。与此同时，韩国KT、SKT、LG和KTF等4家主要电信公司最近决定，将在年底前投资1.8万亿韩元，以加强对信息技术产品的研究与开发。

产品快报

言论

"用户满意是我们的职责。"

——中国联通有限公司北京分公司副总经理柏国林

"从以让用户不满意而著称的联通口中听到这种表达，可真让人惊诧。"

——BBS上网友对柏国林言论的留言

"我特别相信努力这个东西，我可以不要聪明的员工，但是我一定要选择努力的员工。"

——微软（中国）总裁唐骏谈及IT企业员工招聘

美格特有的补偿电路、控制电路。市场报价RMB1299元。

■ 清华得实推出网络环境保卫方案

近日，北京清华得实自主研发的绿色通道WebCM系列互联网访问控制产品，通过公安部、科委和国家信息安全测评认证中心等多个国家有关部门的认证。该产品可通过监控和屏蔽等技术手段，达到有效管理和控制上网人员网上行为的目的，尤其在近期国家加强网络安全治理的形势下，可以保证网民拥有健康稳定的网络环境。产品整体报价：RMB39 800元。

■ 富士施乐彩色黑白打印机问世



10月15日，富士施乐公司在北京召开展会，在展会上推出了DocuPrint C1618彩色黑白同速打印机。该打印机通过富士施乐公司的QCI技术，实现了高压缩率和高处理速度，在打印速度、质量、网络、实用性、环保等各方面都有非常好的表现。

■ 飞利浦拓展产品线



日前，知名企业飞利浦将对其中国市场的产品线进行进一步调整，其多媒体音箱产品即将进入中国市场。目前已经准备将包括PHILIPS A3.600/MMS30等几款在海外获得巨大成功的产品，打入竞争激烈的中国大陆音响市场。

■ 清华紫光B700/B720扫描仪上市

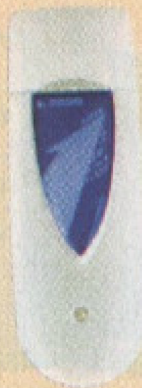


近日，清华紫光B700/B720商用扫描仪开始在市场上出现。该产品采用最新超薄的CCD光学器件，冷阴极灯管的节能设计等一系列最新配置，是目前功能最齐全的扫描仪之一。市场报价：B700 RMB1180元，B720 RMB1480元。

■ Adaptec提出iSCSI新方案

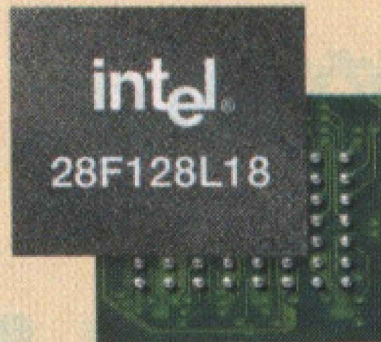
10月10日，Adaptec公司在北京展示了iSCSI解决方案。该方案简化了基于Microsoft Exchange企业电子邮件服务器的管理，并且加速了文件的备份和恢复，证明了iSCSI在商业应用上的有效性，大大减轻了网络维护工程师和管理员的工作压力。

■ 中科存储创建"个人信息资料库"



中科存储公司近日推出"个人信息资料库"——金存"太学士"闪盘，为消费者广泛应用的闪存盘配置了智能管理软件，使移动存储的应用更有效率。此外，该款产品还继承了一贯的外形小巧、色彩靓丽的特点，更具有良好的个人保密功能，在市场上有很强的竞争力。

■ 英特尔发布全新无线存储技术



10月27日，英特尔公司在北京发布了两项应用全新无线存储和处理技术的产品。包括全球第一款基于0.13微米制造工艺的1.8伏多级单元（multi-levelcell, MLC）无线闪存芯片，以及一款利用创新的封装技术所生产的全新应用处理器。从而为专为无线设备设计的单一系统封装提供了强大的计算能力和充裕的存储空间。

■ 威盛取得多项微软产品认证

10月22日，威盛电子宣布Microsoft Windows XP Embedded SP1操作系统，可以完全支持VIA C3系列处理器和VIA Eden 平台，而VIA EPIA Mini-ITX主板，也已经取得Microsoft Windows CE 及. NET 操作系统认证，可提供最丰富的特色和功能，完成全方位连接的应用。

■ 蓝科火钻节后继续促销

日前，建达蓝德公司考虑到闪盘市场的发展状况以及消费者的购买能力，将旗下的蓝科火钻闪盘价格全面下调。具体报价如下：16MB闪盘RMB99元，32MB闪盘RMB178元，64MB闪盘RMB298元，128MB闪盘RMB498元，256MB闪盘RMB999元。但市场上出现的平宇"Cooline蓝科"电子盘并非蓝科火钻产品，建达蓝德公司提请广大消费者注意。

全国软件零售排行榜（2002年10月）

	应用类		娱乐类
1	金山毒霸2003	1	来吉卡3
2	KV3000杀毒王	2	传奇点卡
3	瑞星2003	3	精灵点卡
4	金山影霸2003	4	金庸刮刮乐卡
5	豪杰超级DVD Ⅲ	5	魔力宝贝卡
6	豪杰超级解霸3000	6	轩辕剑肆
7	诺顿防毒2002	7	新绝代双骄叁
8	诺顿网络安全特警2002	8	古龙群侠传
9	东方网页全能王	9	FIFA世界杯2002
10	东方快车XP	10	半条命——反恐精英
	综合类		
1	新东方背单词2	6	新东方四级阅读理解
2	超级兔子魔法设置	7	万事无忧Ⅲ
3	计算机模拟等级考试	8	网页制作四件套
4	英语发音——滚瓜烂熟	9	洪恩全能英语
5	CNN新闻听力	10	平面——三维设计六件套

感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司的协助。


联想公司提供的资料图

厂商：联想（北京）有限公司
上市：2002年10月底
售价：12599/14499元（配15″/17″液晶显示器）
附件：遥控器、电源线、用户手册、电话线、操作系统恢复光盘使用说明、联想光盘套装、联想软盘套装、恢复光盘和操作系统说明书
推荐：有一定经济实力，希望电脑具备多种用途，且操作简便的家庭用户
咨询电话：800-810-8888

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

操作简便的“双模式”家用电脑
——联想新款 天骄8010

自2001年“P4+液晶”的狂热概念冷却之后，2002年的品牌电脑一直没有合适的销售热点。从今年6月我们组织的品牌机测试来看，品牌电脑大致可分为“性价比型”和“多功能型”：前者和组装机较为相似，厂商通过OEM配件的价格优势，组装成具有基本功能的产品，并在价格上有一定优势；后者主要着眼于满足用户各方面应用，其产品可实现较齐全的功能，外表也较漂亮，但在价格上会受到附加价值的影响。然而，无论是上面哪种品牌机，在使用和操作方式上都与组装机没有本质区别。不过，联想天骄系列电脑的出现让我们认为：这才是区别于DIY的品牌电脑。



虽然Windows操作系统发展到今天，已足够简单易用，但对于初级用户来说，要维护好一台电脑绝不轻松。相对于普通家电来说，电脑复杂的操作更容易让家中的孩子、老人望而却步。联想最近推出了新款“天骄”和“天瑞”系列“双模式”电脑，它们拥有“数码家电”和“导航电脑”两种操作模式。无论是哪种模式，都着眼于使电脑拥有前所未有的易用性，以把电脑和家电功能有机地融为一体。

为实现数码家电模式，联想独立开发了一套嵌入式操作系统（LEOS），其核心功能包括影碟播放、音乐播放和照片浏览3部分。LEOS无须依赖Windows，启动快速、操作简单，用户控制电脑就像操作家用电器一样容易。导航电脑模式即普通PC的运行方式，不过“天骄”电脑着重于数码创作、故障检测及修复支持和电脑入门教育，目的在于使电脑易学、易用、易维护。

我们于第一时间拿到了“天骄”系列中的一款产品——“天骄8010”，由于它的显示器还没走下生产线，因此我们手中的样机还缺少相应的显示器，不过这并不妨碍我们向大家介绍这款全新的产品。



数码家电模式的核心是LEOS，它被安装在保护分区（HPA技术）内，和其他的操作系统完全隔离，不会受到病毒攻击和硬盘崩溃的影响。联想认为，普通PC应用得最多的领域是家庭娱乐、消遣，这些单一的功能完全没必要让电脑全负荷运行。LEOS的出现就是为了解决这些日常应用的需要，让PC在一半或更低负荷下运行，同时可获得类似于家电的简单操作。为配合数码家电模式，天骄8010配备了一个遥控器，通过红外遥控的方式进行控制。

经过实际使用，我们认为LEOS基本上可满足影碟播放、音乐播放和照片浏览三大功能，操作起来非常简单，即使是从来没有使用过电脑的老人、小孩都能轻松上手。不过作为家电来讲，对音响效果和显示效果的要求要高于普通电脑。天骄系列配备的显示器为15″/17″液晶或17″CRT纯平，就显示面积来说不是很理想，而AC'97音效搭配塑料2.1音箱的效果也只能说一般。在具体功能细节上，LEOS还有些不足，比如播放影碟时无法调节窗口大小，字幕控制无法正常使用等。



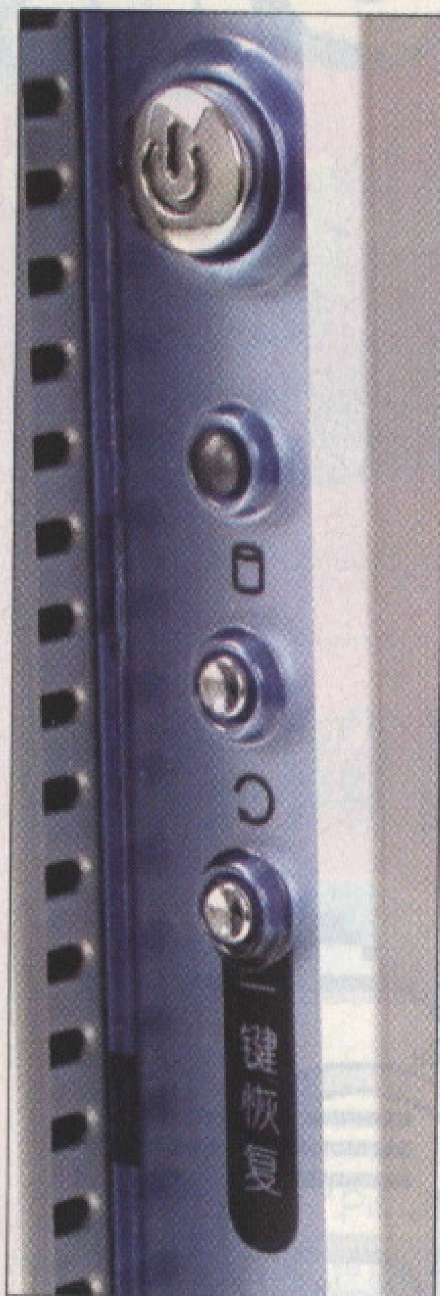

LEOS的影碟播放操作界面

尽管还有待完善，但我们认为，LEOS的引入确实给天骄8010带来了一种新的操作模式，使得PC能适应更加广泛的用户，这样的尝试令人称道。

天骄8010的导航电脑模式分3部分。第1部分是数码梦工厂，用户可自己制作电子相册、编辑音乐、制作电影等。虽然可实现的功能并不强大，但操作非常简单，并预设了许多自动模式。



第2部分是智能修复，包括驱动修复、应用修复和一键恢复。有手动修复和自动修复两种模式：“一键恢复”功能可在关机时按机箱面板上相应的键位开启，也可在Windows下进行（需要“幸福之家”软件支持）。我们尝试了前者，虽说是“一键恢



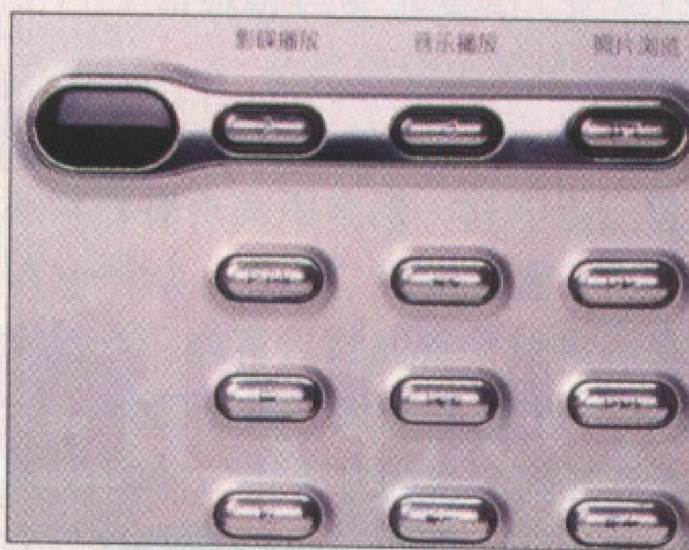
一键恢复按键

复”，但恢复过程中还是要进行一些设置。恢复功能可选择恢复操作系统分区和整个硬盘，如果选前者就不能改变初始C分区的容量。恢复过程不需要恢复盘，完成后即可将系统恢复到出厂状态（用恢复光盘也可恢复操作系统，但不包括应用软件）。

第3部分是电脑入门。联想天骄、天瑞系列电脑中预装了“轻松学电脑”和“幸福导航”两个学电脑及用电脑的引导应用程序，前者重在电脑通用知识普及，后者则重在对天骄、天瑞电脑特色应用的介绍。

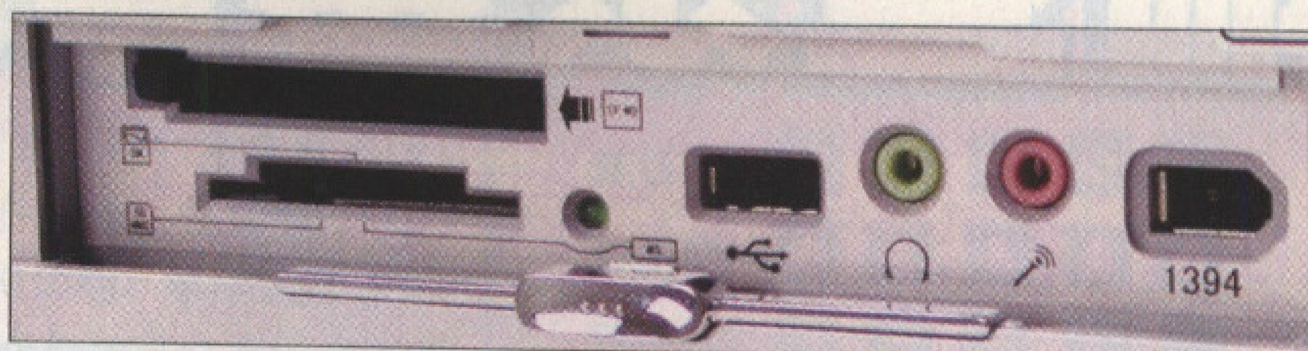
天骄8010的机箱以银灰为主色，显得庄重、华贵，它采用立式Micro ATX结构，尺寸为200mm×385mm×420mm（宽×高×深），比一般的机箱要宽一些。为配合数码家电模式，机箱上设置了4个功能键和9个多媒体控制键。硬件配置方面，它采用P4 2.4GHz CPU（400MHz FSB）、QDI P6I845/P1E主板（i845E芯片组）、RAMAXEL 256MB DDR266内存、GeForce4 MX440 64MB DDR显卡、希捷酷鱼Ⅳ 80GB硬盘（7200r/m、2MB缓存）、32×12×48 CD-RW驱动器、16×DVD驱动器、FSP 230W电源、AVC静音CPU风扇，并集成RTL8100B网卡芯片和AC'97音效芯片、VIA VT6306 1394控制卡，同时提供6合1读卡器和56K Modem。它的配置在品牌机中算是比较均衡的，性能较为出色，功能也相当齐全。


天骄8010的主机

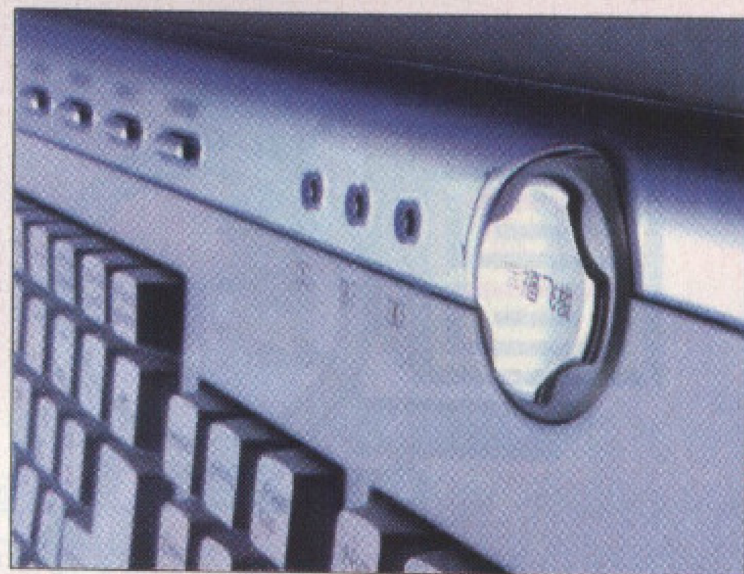


多媒体控制键和部分功能键

天骄8010的CPU采用独特的虹吸式大排量散热系统，在控制噪声的同时可获得很好的散热效果；最高支持的CPU频率达3.2GHz，且工作非常稳定。对于品牌机来说，配置并非最重要的考虑因素，类似这样的设计才是真正提升品牌电脑内在品质的关键所在。接口方面，它除拥有普通PC的各种接口外，其显卡还带有TV-OUT，可方便地连接到电视。前置接口包括1个USB、1个麦克风、1个音频输出、1个1394接口，读卡器支持CF、SM、MD、SD、MMC、MS这6种移动存储卡，可最大程度地方便用户的日常应用。



功能齐全的前置接口面板


键盘上的联想“幸福飞梭”快捷旋钮

为验证天骄8010的稳定性和考察它的基本性能，我们进行了简单的性能测试。操作系统是Windows XP英文专业版，性能最优化系统；关闭声音，使用Intel芯片组驱动4.20.1006版，应用程序加速器2.22多语版，NVIDIA公版驱动30.87。在考察PC整体性能的SYSMark2002测试中，它的得分是229，在品牌机中处于中上水准；3DMark2001默认模式测试得分5717，这样的3D成绩在品牌机中是比较出色的；Quake Ⅲ 1.32在High Quality 1024×768模式下测试Four_DM_66场景，速度是161.5帧/秒，这说明天骄8010在高设置环境下，应付类似Quake Ⅲ 这样的3D游戏绰绰有余。

联想的品牌电脑一向拥有很高的附加价值，天骄8010也不例外。除预装Windows XP家庭版操作系统外，光盘套装里还包括联想电脑学校轻松学电脑V1.0，联想家用电脑系列杀毒软件V3.1，联想幸福之家V7.0 3CD，联想家用DVD播放软件V3.4，联想家用刻录软件V1.2；软盘套装包括联想家用驱动程序安装软盘V1.0，幸福之家7.0安装软盘V1.0，联想操作系统硬盘分区与格式化用软盘V1.0；此外，还有操作系统恢复光盘。天骄8010也承诺三包服务，出厂带的硬件保修3年，如果有故障的话，联想承诺48小时修复；软件方面的服务是1年。

晶合实验室测试联盟



编辑点评

在测试中，我们经常接触到各种各样更快、更强、更漂亮的产品，不过很多时候它们并不能引起我们太多的兴趣，我们希望新产品能给用户带来更实在的功能和不同以往的使用体验。天骄8010无疑非常符合我们的这个观点，或许多年以后再来看它会显得比较“原始”，但它所代表的品牌电脑发展方向和厂商在易用性方面所做出的积极尝试，令我们十分赞赏。天骄8010所体现的设计思想和使用的技术，都不是DIY所能代替的。面对这样一台外观亮丽、功能齐全、使用简便、安全耐用、方便管理和维护、有良好售后服务的家用电脑，用户还能有什么更多的要求呢？恐怕影响用户尝试它的主要因素，就只有价格了。

前卫游戏中的造物主



如何将越来越多的真实游戏展现给您？
ATI的视觉芯片将从容面对这些挑战。
不管是目前最强大的RADEON 9700还是性价比最佳的RADEON 9000，
都将为您展现一个接近真实的虚拟世界。
想了解未来游戏的3D效果么？
只要去看看用RADEON 9700做发布平台的DOOM3就可以了。
POWER BY ATI，做前卫游戏里面的造物主。



视界无极限



厂商：佳能（中国）有限公司（Canon）
上市：2002年10月
售价：780元
附件：驱动及相关软件光盘、中文快速安装指南、保修登记卡、电源线
推荐：注重性价比的家庭文档、相片打印用户
咨询电话：010－85298468

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

外观靓丽、性价比出色的彩色喷墨打印机
——佳能 XNU i320

家庭用户的打印机购买预算通常会被控制在1000元以内，这个价位一般只能选择一些较低端的产品，性能尤其是相片打印的效果不尽人意。不过随着市场的发展，低端打印机也开始拥有比较诱人的技术指标和价格。我们这次收到的佳能XNU i320就是这样的产品，尽管面世不久，价格已降到800元以下。

i320的外形小巧精致，采用漂亮的乳白色外壳衬蓝边，四方形带弧线时尚造型设计，尺寸为385mm（长）×195mm（宽）×165mm（高），重量只有2.4kg，携带非常方便，而且能节省桌面空间。它兼容USB 2.0全速接口（该模式下最高传输速度为12Mbps，即1.5MB/s，与USB 1.1模式相同），最高打印分辨率可达2400×1200dpi；支持多种纸张、胶片和信封，最大打印宽度为203.2mm（A4纸宽度为210mm），最高支持A4纸张打印；支持无边距打印，不过该模式下最高幅度只能到101.6mm×152.4mm（4英寸×6英寸）。



驱动程序界面

这款产品使用4色墨盒，其中黑色为独立墨盒。它的能耗很小，待机状态下只有1W，工作时也只达到14W，标称最高噪声为45dB。它的安装很简单，借助快速安装指南用户能很快上手，不过厂商没有提供相应的USB数据线，用户需要自行配置。驱动程序界面很友好，各种选项通俗易懂，维护选项相当丰富。

我们使用i320进行了各种模式和介质的打印测试，相片打印包括1200dpi高清晰度数码合成图片，720dpi打印样张和300dpi的数码相机组合图片，文字打印包括纯文字打印和混合文档（表格、图片）打印。

我们将相片打印的结果和爱普生STYLUS PHOTO 950在相同模式下的打印结果进行对比。在1200dpi数码合成图里，i320的整体打印效果偏灰，暗部有一些噪点；色彩过渡区域有较明显的墨块，层次也不够丰富。不过墨点不很明显，但格线比较多，肌肤表现较生硬。当然，将i320与售价近7000元的7色打印机相比较的确不够公平。抛弃对比结果不谈，i320的色彩表现力在低端打印机中算是很出色的，只是4色墨盒的效果确实有缺憾的地方。



优化效果调节

在打印样张里，i320色彩过渡相当出色，线质量中黄色表现较差，点质量表现很细腻，但反白点不可见；文字质量方面很出色，无论是在黑色还是反白上面都胜过了PHOTO 950，除了在反白4P中略有模糊之外，所有文字清晰可辨；分辨率方面，黄色的表现稍差，其他颜色都很锐利。

300dpi的数码相片打印是i320这类打印机在图片打印上的主要用途，i320所打印的图片颜色纯正，相当鲜艳，但在细节方面的表现力稍有欠缺，肌肤光泽的过渡和花瓣的纹理不够细致，暗部噪点和墨点较明显。文字打印方面它的表现相当出色，着墨深度适中，笔画工整清晰，在普通复印纸上也可获得较好的效果。

我们在A4幅下测试打印速度，使用Photoshop 7.0打印一张300dpi合成照片的时间是127秒，使用Acrobat 5.0打印一张720dpi样张的时间是151秒，使用ACDSee 5.0打印一张1200dpi数码合成图的时间是118秒；文字打印方面，使用Word 2002打印20页纯文本的时间是12分07秒，如果降低打印精度，这个速度还会进一步提升。

编辑点评

尽管i320拥有较高的理论指标，但它的定位决定了其色彩表现力不可能太好。我们认为，虽然其打印质量和高端打印机相比有差距，但它找到了一个较好的性能、价格结合点。对于那些常需要文本打印，偶尔也打印相片的用户来说，i320是相当不错的选择。i320其实也很适合办公用途，将它摆在电脑桌上，会使办公室立刻平添一道时尚亮丽的色彩。



厂商：金恒生（Gascend）
上市：2002年10月
售价：9800元
附件：说明书、驱动光盘、软件包
推荐：3D游戏爱好者
咨询电话：010-68528811

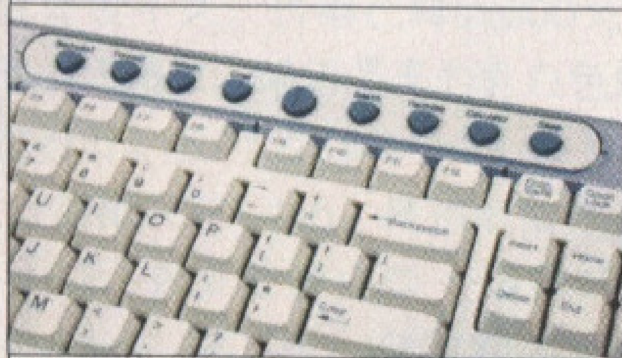
炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

金恒生 雅典960 家用电脑

现在的游戏对硬件的要求越来越苛刻，对于UT2003这样的最新大作，主流的GeForce4 MX显卡已无法应付，大多数品牌电脑配置的显卡更是力不从心。金恒生最近推出的雅典960电脑以"游戏爱好者的新选择"自居，强劲的游戏性能让人耳目一新。

雅典960主机的外形设计简洁明快，透明有机玻璃、银白色铝合金及淡淡的蓝光勾勒出时尚而典雅的面板。它配置17″飞利浦107X2纯平显示器，银灰色箱体和铝合金主机面板有机搭配在一起，独特的十字型基座造型新颖别致。机箱内部走线清晰，并预留了1个5英寸和1个3英寸托架，扩展性能一般。



多功能键盘

这款电脑在不少地方体现出以人为本的设计：机箱侧面有耳机、麦克风、USB插口，免除到机箱后部摸索的痛苦。3D光学鼠标和Internet键盘符合人体工程学，不过要使用各种功能键必须安装附带的驱动程序。噪音一直是为人诟病的电脑"公害"之一，雅典960注重静音设计，采用了静音电源，CPU散热器工作时也很安静，在关闭机箱时基本没有明显噪音。



静音电源

雅典960配置偏向高端，但较为合理，这也是它最显著的特点：P4 2.4GHz处理器（533MHz前端总线）、Intel原厂845E芯片组主板搭配256MB DDR266内存、酷鱼Ⅳ 80GB硬盘，这样的搭配能提供出色的内存、磁盘性能，并满足家庭娱乐的存储要求；其显卡是口碑相当不错的耕升GeForce4 Ti4200，应当能满足最新游戏的苛刻要求。

随机配备的显示器拥有飞利浦独特的"显亮2"技术，可在不影响使用寿命的情况下，提高图像显示的亮度和对比度，能在IE浏览器中自动识别图片、影像内容并提高其亮度和对比度。

雅典960的主板支持USB 2.0，集成了AC'97声卡、100Mbps网卡，内置56kbps Modem，并留出了一定升级空间（2个空余PCI槽），但声音系统部分稍嫌简单了一些。

我们在英文版Windows XP下顺利完成了各项测试。雅典960的游戏性能的确非常突出，磁盘性能和整体性能也令人满意。

测试成绩

测试项目		成绩
3DMark2001SE Pro	默认测试	10866
QuakeⅢ 1.30	HQ1024X768	244.7
Winbench 99 2.0	商业磁盘性能	13900
	高端磁盘性能	29300
Sysmark2002	整体得分	230
	Office部分得分	171
	Internet部分得分	31

◆注：各项目得分都是越高越好。

雅典960没有随机配备Windows系列操作系统，取而代之的是"神州世纪中文桌面系统2.0"（基于红旗Linux开发），对于普通用户来说颇有不便。尽管如此，它随机附赠了异常丰富的软件包：东方快车XP智能多语言翻译平台、金山毒霸2002软件、金山词霸2002电子词典、豪杰超级解霸DVD Ⅲ播放软件……对于游戏玩家，附赠了《荣誉勋章联合袭击》中文版游戏光盘；附赠的和讯至尊宝网上证券行情交易系统想必能为股民提供极大方便。驱动光盘缺少声卡、网卡的Windows驱动，建议应及时增补。恒生售后服务令人满意，我们试着拨打咨询电话问了几个常见问题，都能得到耐心的解答。

附赠了大量软件

主要配件

处理器	P4 2.4GHz（533MHz前端总线）
主板	Intel原厂845E主板
内存	256MB PC2100 DDR
硬盘	酷鱼Ⅳ 80GB
显卡	耕升GeForce4 Ti4200 64MB
显示器	飞利浦107X2 110MHz带宽
输入设备	Internet键盘、3D光学鼠标
网络设备	56kbps Modem、100Mbps网卡
其它	2.1多媒体音箱、电源的连线、软件包

晶合实验室测试联盟



编辑点评

雅典960拥有兼容机的性能和品牌机的服务，欠缺的是附加功能如免开机听CD……当然，对于合理的价格而言，它已做得不错。

炫目度：
口水度：
性价比：


FE561AT多功能液晶显示器


AY565液晶显示器

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

厂商：美格（中国）有限公司（MAG）
上市：不详
售价：5999元（FE561AT）
附件：用户手册、AC适配器、AC电源线、遥控器、音频线、音频转接线、有线电视转接头
推荐：喜欢体验新潮的多功能显示器用户

售价：3799元（AY565）
附件：用户手册、AC适配器、AC电源线、音频线
推荐：具有专业品质要求的电脑用户
咨询电话：0755-82310891

两款风格独特的美格液晶显示器

商品供求关系变化的法则，无时不在左右着市场。经历了2001年的疯狂降价之后，2002年初的国际市场上，液晶面板供不应求，价格直线上扬，这直接导致液晶显示器的成本上升，液晶价格战暂时告一段落。然而，经过几个月的沉默之后，液晶显示器再次进入了我们的视线。虽然这次降价并没有上次那么轰轰烈烈，但价格下调的力度一点也不差，甚至一些高端液晶显示器及相关设备的价格也降到了可接受的范围之内，这次给大家介绍的美格FE561AT和AY565就是这样的产品。它们虽算不上真正意义上的新品，却非常值得向大家推荐。



在今年的液晶显示器市场中，除屏幕尺寸变化外，多功能成为一个新的亮点。夏普（SHARP）、三星（SAMSUNG）、飞利浦（PHILIPS）、美格（MAG）等显示器厂商都纷纷推出了相应产品，迎合信息化家电的概念。美格FE561AT是一款多功能液晶显示器，它在原有FE561液晶显示器的基础上，增加了内置AV接收器和电视调谐器，美格称之为“Live View!”。

FE561AT的外型与MAG的FE561很像，采用柔和的倒梯字扇形设计，颜色方面改用银灰边框加黑色底座设计。它的电源开关上方有一个红外遥控接收窗，指示灯在显示器正常工作时为绿色，待机或休眠时为黄色。背面的输入、输出接口包括VGA输入、S-Video输入、AV输入、Audio 1、Audio 2输入、Line In/Out、RF射频输入接口等，电源使用AC12伏适配器输入。



FE561AT背面的输入、输出接口

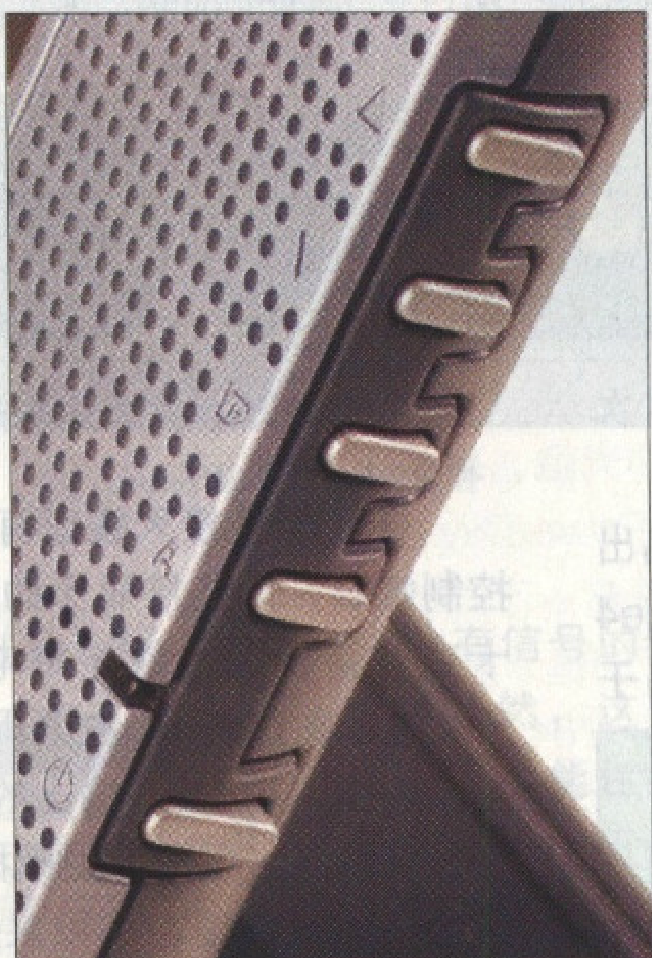
FE561AT的标称硬件指标相当高，它使用日本SANYO（三洋）公司的AA级液晶面板，并采用了黑晶α涂层技术（AREC2技术，Anti-reflection enhancing color and contrast，已注册专利），点距0.297mm，4灯管设计，亮度达到330cd/m²，对比度为400:1，整体响应时间≤25ms，水平和垂直可视角度分别为140°和130°。

不过，将FE561AT接到PC之后，其表现没有预期的理想。在各种纯色环境下仔细观察，FE561AT整个屏幕都不存在坏点，色彩表现力相当出色，但色彩的过渡不够平滑。因为液晶显示器通常只能显示18位色，超过这些色彩的部分，必须通过内部线路进行特定运算来实现，因此我们认为FE561AT的这部分电路设计有待改进，好在显示普通图片时较难观察到这些现象。

延迟时间方面，由于缺乏定量的测试工具，我们只能根据自己的经验进行判断，FE561AT的延迟时间应该在30～40ms的水平。可视角度方面，左右基本达到标称值，上下则略为差一些。亮度、对比度方面是FE561AT的强项，即使是视频播放也足以应付。

我们试用了FE561AT的TV功能，画面非常清晰，颜色也相当鲜艳，亮度、对比度方面的表现令人满意；不过由于液晶面板本身的限制，人物的肌肤表现有些生硬。FE561AT的LCD-TV控制芯片效果并不算非常理想，电视画面存在轻微的背景噪点，不过其信号接收器做得不错，能自动识别色彩和声音制式（我国是PAL D/K制式）。音质方面表现一般，内置的喇叭回放人声尚可，在比较大的场景下就显得欠缺力度了。由于响应时间略偏长，观看球赛时可观察到较明显的拖尾现象。其遥控器的按键有些涩，但反应太灵敏，比较容易多按，且没有频道微调功能。不过，对于习惯CRT显示器的用户来说，最大的问题是FE561AT的尺寸，15英寸的屏幕用来观看电视还是太小了。

AV模式分为S-Video和C-Video两种输入模式，除视频信号源格式不同外，其余基本相同（音频信号分别对应Audio 2和Audio 1），效果也基本相同。不过FE561AT的AV显示效果差强人意，和TV模式相比有一定距离，尤其是在播放DVD时，会感觉到分辨率跟不上，图像也不够平滑，估计是CODEC芯片输出的问题。


AY565的调节按钮在显示器右侧

本次我们收到的AY565是美格液晶显示器中的高端产品，其最初定位是专业应用领域。它发布的时间较早，是2001年8月份，不过当时售价高达6999元，一般用户难以承受。在价格下调了3000多元之后，AY565拥有了很高的性价比，虽然一时还很难突破一般用户的心理价位，但它实在是一款不可多得的优秀产品。

AY565的外形设计体现了简约、高贵的风格，整个显示器非常干净。为了做到这一点，美格将调节按钮移到了显示器右侧，背部的接口也非常隐蔽，虽然这有利于获得更好的视觉效果，但用户使用起来不怎么直观方便。AY565的外壳使用幕蓝色，泛着一丝华贵的金属光泽，背部颜色略深，整个机身线条方正、造型别致，显示出一丝华贵的气派。


AY565侧视图

和FE561AT一样，AY565也采用了SANYO（三洋）公司的AA级液晶面板和美格独有的黑晶α涂层技术，不过多了一层过滤保护玻璃，其作用是减少反射，增加对比度、亮度及色彩饱和度，并能保护脆弱且容易沾灰的液晶面板。AY565的标称指标也很出色，点距0.297mm、亮度达到250cd/m²、对比度为400:1、整体响应时间≤25ms，水平和垂直可视角度超过160°。此外AY565还可做到90°仰角调节。

AY565具有灵巧的自动调节技术，无须手动调节显示范围与边界，智能化的显示调节功能可根据自动调节以适应用户的显卡和PC系统，达到最佳化的显示效果。从实际显示效果看，AY565完全达到了指标，虽然部分指标低于FE561AT，但整体显示效果却要好很多。响应时间很短，延迟基本上观察不到，即使是玩《极品飞车》这样的游戏也没有拖尾现象。

AY565的可视角度很大，且无论上下左右都有良好表现，只有在偏转角度超过50°以后才会观察到亮度变化。使用保护玻璃之后，AY565整个画面有些偏蓝，不过有效地降低了反射光的影响。色彩非常饱满，过渡自然，即使是细腻的人物肌肤都可相当好地表现，文本显示清晰锐利。亮度、对比度方面，作为显示器AY565的指标绰绰有余，通常情况下只需要开一半亮度即可。

编辑点评

FE561AT并不能给普通用户足够的购买理由，作为一款代表显示器新发展方向的产品，它还不够成熟，在多种环境下需要显示器的用户来说，选择FE561AT会节约一些资金。

通常情况下，我们会为选择CRT或LCD犹豫不决，LCD没有辐射，几何失真小，但延迟时间比较长，色彩不够艳丽，价格也比较昂贵，CRT的优缺点则正好和LCD对调。而在AY565身上，两者的优点终于得到比较好的统一，只有这样的产品价格达到用户可接受的水平之后，我们才会认为LCD进入了取代CRT的时代。



厂商：康博科技（COMPRO）
上市：不详
售价：1980元
附件：说明书、驱动及软件光盘、快速安装指南、Tuner Box及其与显卡的连接线、视频线、天线（有线）转接头、立体声音频线、“一分二”音频转接线、S端子线、遥控器、AAA电池×2
推荐：想获得完善视频功能的PC用户
咨询电话：020-85580234

炫目度：
口水度：
性价比：


iCat

NVIDIA数字个人影院

如今ATI虽然开放芯片给显卡生产厂商，并逐渐从显卡销售向芯片销售过渡，可唯独迟迟不肯把昂贵的All In Wonder（AIW）系列多功能显卡授权给其他厂商生产，这使得它最大的竞争者——NVIDIA有了可乘之机。我们这次收到的产品，就是NVIDIA和我国台湾省的康博科技共同推出的NVIDIA Personal Cinema（NVIDIA数字个人影院，以下简称NPC）。康博科技是NIDVIA在NPC系列产品方面唯一认可的合作伙伴，也许这个名字会令很多人感到陌生，不过它可不是什么新厂商。成立于1989年的康博科技是一家相当有实力的视频产品开发及制造商，只是它一直致力于OEM和ODM市场发展，所以很少被最终用户知道，其实很多大厂的产品都是由他们生产的。这次和NVIDIA的合作，使NPC终于得以迈向零售市场。

其实早在GeForce2时代，就有相应的NPC产品出现了。前不久，康博科技又推出了以最新的GeForce4系列显卡为基础的NPC，我们手中的这款就基于GeForce4 Ti4200芯片。与AIW相比，NPC除相对便宜外，还具备很大的灵活性：如果你购买任何一款产品，以后无论是对显卡的性能还是Tuner Box（电视盒）的功能不满意，都可单独升级，这样就能最大限度地保护现有投资。


飞利浦SSA7114H芯片，支持VIVO功能

新的Ti4200 NPC包装继承了这一系列的一贯风格，唯一不同的是正面醒目的“GeForce4 Ti4200”字样。其中的显卡采用绿色PCB，做工极为精良。显卡上的这块PHILIPS芯片就是它能成为NPC一部分的关键，虽然现在部分厂商也采用类似设计，但并未得到NVIDIA的正式认可，不能保证兼容性。



连接显卡和Tuner Box的9针连接线

由于NPC具备众多的视频输入及输出端口，附件中的各种连接线也很多，其中最抢眼的就是这根绿色的9针连接线，它是用来连接显卡和Tuner Box的。请注意图3中的放大区域，两个接头虽然都是9针，但一大一小，且针的排列方式也略有不同，分别是用来接Tuner Box和显卡的。

下面来看看NPC的核心部件——Tuner Box，其实简单地说，它就是一个外置电视盒，只不过比一般电视盒的功能要多得多，而且与显卡的连接方式不同。它采用绿色半透明的塑料外壳，看起来很讨人喜欢，磨砂质感的表面不易磨损。观察它的后面及右侧面会发现很多接口，为便于说明，我们将它们一一编号：

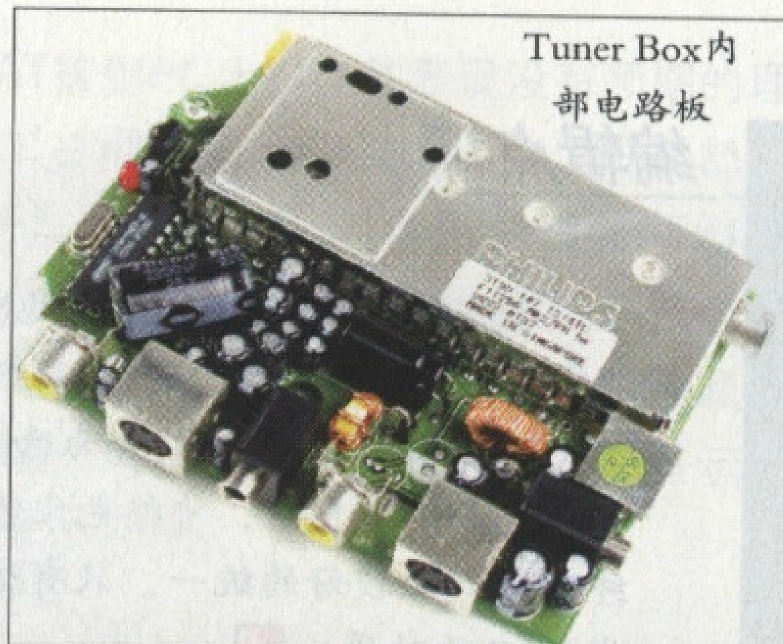


外置电视盒接口示意图

①用于连接天线或有线电缆，以收看电视节目；②控制端口，即连接显卡的端口；③音频输出，将其与声卡或音箱相连，就能将电视盒里的音频信号输出到声卡；④S端子输出，主要用于在电视上输出显卡信号；⑤视频输出，和S端子输出的作用相同，但后者效果更好；⑥音频输入，主要负责模拟采集时的音频采集任务；⑦S端子输入，主要在模拟采集时负责视频采集；⑧视频输入，作用同上，只是效果略差一点。

怎么样，这个Tuner Box功能够多吧？其实，如果把这些端口充分利用起来还有很多用处，比如可在高清晰度显示器上玩PS2的游戏，可录制你喜欢的电视节目等。

我们拆开Tuner Box，看看里面到底有些什么东西。原来，它的内部布满了大大小小的电容及扼流环，其他大部分空间都被那个PHILIPS的高频头（电视调谐盒）所占据，高频头外面这个“铁盒子”作用主要是抗干扰。另外，①号端口上的金属接口是可拆卸的，可不要小瞧这个小小的转接头，由于该端口的尺寸与标准的电视天线接口有点不同，所


Tuner Box内部电路板


转接头

以一般的电视信号线不能直接胜任连接工作，并很可能引起电视画面质量下降，甚至没有影像的后果。

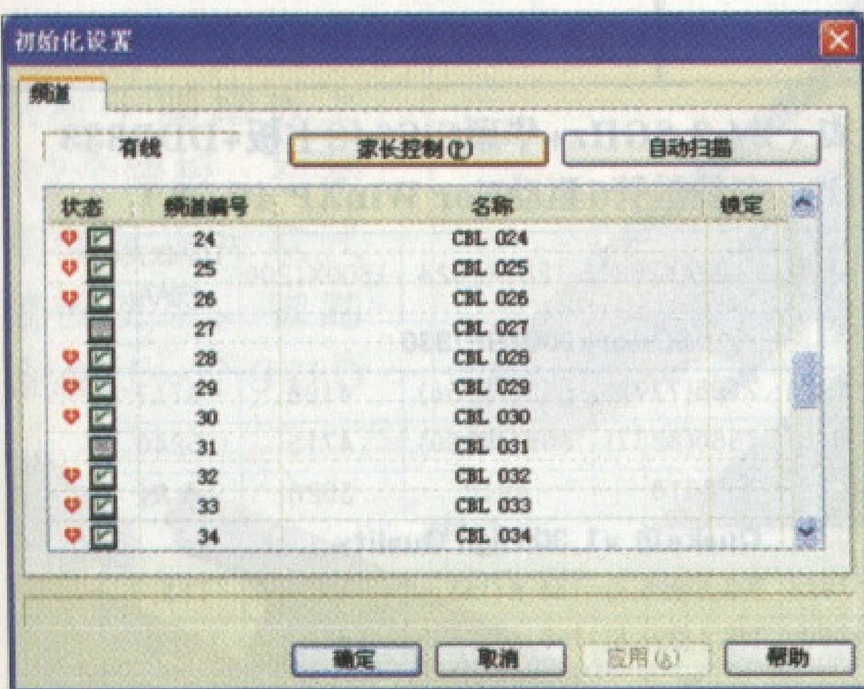
NPC的软件安装倒很简单，插入光盘就会弹出安装向导，所有的驱动及软件都在这里了，想安什么打勾就好了。除驱动外共附赠了三款软件：MGI VideoWave 4.1 SE、InterVideo的WinDVD 3.2和WinDVR 1.8，软件显得有点少。虽然在功能上可满足硬件的使用需求，但版本都有些旧了。WinDVD 3.2是大家比较熟悉的播放软件了，下面简单介绍其他两款软件：MGI VideoWave 4.1 SE是一款用于视频采集、编辑和输出的软件，其向导式的界面非常友好。



安装界面


VideoWave 4.1 SE软件

WinDVR是一套相当不错的电视收看软件，使用时先选择自动搜索频道（图10：自动搜索频道），有“对勾”标志的频道即为有信号的频道。当然，这些频道中可能包括一些信号相近的“镜像”频道（也就是我们通常说的“串台”频道）和一些你不喜欢的频道。你只要去掉频道前的红心标志就可将其屏蔽。至于制式问题，一般情况下，WinDVR都可自动识别，如果不成，选择“China”和“PAL-D”即可。



制式选择

和传统的电视盒相比，NPC的最大好处就是可利用WinDVR录制自己喜欢的节目。不过默认的DVD标准格式用处不大，因为就NPC所能接收到的画面和声音质量来看，录成DVD格式其实浪费了硬盘空间，况且多数用户也没有足够硬盘容量来储存大量DVD格式的视频，所以较常用的格式应是VCD或SVCD。



全屏下观看的效果

WinDVR也支持桌面背景播放功能，可工作娱乐两不误。除此之外，它的全频道预览功能也很有用，可帮助你更快地找到想看的节目，此功能一屏可显示16个频道的画面，然后依次更新。旁边这副图中展示的就是NPC接收的电视画面，远观很清晰，和普通电视差不多，近观也要好于一般的电视盒，属于中上等水平。

为更好地配合软件，NPC附带了一个遥控器。看上去它相当复杂，不过也的确强大，在WinDVD和WinDVR的配合下，它几乎可完成所有常用的收看和录像操作，这里限于篇幅就不一一介绍了。不过，如果你对这两个软件不太满意，换了其他的可就不一定能遥控了。

对于NPC套件中的GeForce4 Ti4200显卡，想必大家早已耳熟能详，所以我们只做了几项简单的性能测试。测试平台为：P4 2.8GHz，升技IT7主板，Kingmax DDR400 256MB内存和WD1200JB硬盘。操作系统为英文Windows XP，安装NVIDIA雷管5 40.72公版驱动。从测试成绩看，它应付常见的游戏娱乐完全不在话下：

3DMark2001 SE Pro	1024X768	11015
	1280X1024	8571
	1600X1200	6616
QuakeⅢ v1.30 (DM6)	HQ1024X768	243.3
	HQ1280X1024	179.8
	HQ1600X1200	129.2



编辑点评

自从NPC出现以来，只是在不断地配合新款显卡进行改进，在数字影院方面的功能却总是老瓶装新酒，所以无论功能上还是品质上都还与AIW有一定差距。不过，其灵活的配置能力及诱人的价格，都是参与市场竞争的有力保证。希望不久就要上市的第二代NPC能有更好的表现。

两款新上市的NV18显卡


双敏速配7918

厂商：双敏电子（UNIKA）
上市：2002年10月
售价：699元
附件：说明书、驱动光盘
推荐：银子不多，但希望体验新品的游戏爱好者
咨询电话：023-68609467

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

随着NV18的强力上市，不少硬件发烧友都期待着搭载这款主流芯片的显卡能插上自己的AGP槽，然而近千元的售价让人望而却步。这款双敏速配7918应该是我们目前见到的价格最便宜的NV18产品。

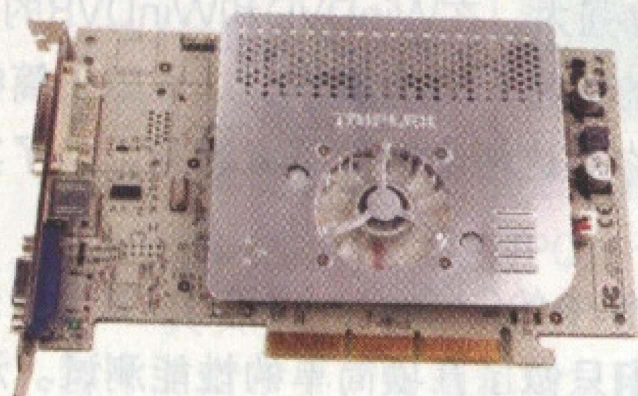
速配7918采用紫红色PCB板，用料简洁，很好地控制了整卡成本；板载64MB 3.6ns DDR显存，应该还有超频余地。该卡提供DVI＋S-Video＋D-Sub视频输出。这款显卡遵循NV18标准，核心频率/显存频率分别为275MHz/513MHz。值得一提的是，该卡的文本显示相当清晰，没有低端显卡常见的发虚等现象。

为便于和NV17进行比较，我们搭建了和上期NV18新品测试相似的平台，测试项目也基本相同（成绩表见本页右下方）。得益于较高的频率，它的性能表现在同价位的产品中算是不错了。这块做工一般的产品拥有令人惊讶的超频能力，可轻松超至350MHz/560MHz。双敏随卡提供了驱动光盘，插入即可自动运行，识别显卡并给出安装提示；盘内还提供了较丰富的软件资源，如WINDVD2000多语言版、Media Player7、DirectX8.1、显卡BIOS刷新工具和壁纸等。



编辑点评

虽然这款产品的价位较低，但其基本性能和品质能得到保证，这正是许多玩家想要的东西。


启亨Millennium Silver TX-680

厂商：启亨股份有限公司（TRIPLEX）
上市：2002年10月
售价：980元
附件：说明书、驱动光盘、DVI转D-sub器、VIVO连线、PowerDirector 2.0SE
推荐：AGP 8×的诱惑＋不凡的性能＋不凡的价格＝骨灰玩家的追求
咨询电话：0755-83676419

炫目度：
口水度：
性价比：

本次送测的另一款NV18显卡则是“贵族”产品——启亨Millennium Silver TX-680，它采用银质PCB板，夸张的用料和外形相当炫目。这款显卡采用公版设计，使用了大量高品质铝电容及高频厄流线圈，可谓不惜工本；显存为64MB MicroBGA封装的三星2.8 ns DDR，规格远远超过公板。而其默认频率设定同样吓人，核心频率/显存频率分别达到300MHz/600MHz！

它板载飞利浦SSA7114H芯片，支持VIVO功能（Video In/Video Out），可实现简单的视频采集、电视播放（需调谐器）等功能，同时也提供DVI＋S-Video＋D-Sub视频输出。

在测试中，它的表现只能用“恐怖”二字来形容，成绩大幅领先我们上次测试的两款NV18。其超频能力也相当惊人，将它超至350MHz/700MHz也能顺利过关。启亨也提供了智能化驱动软件安装光盘，并附赠了CyberLink的PowerDirector 2.0SE视频编辑软件，配合VIVO功能使用。

测试成绩表（P4 2.8GHz+华硕SiS648主板+DDR333 256MB，安装雷管5驱动For WinXP 40.72）

显卡/分辨率	1024X768	1280X1024	1600X1200	1024X768 FSAA
3Dmark2001SE 330				
双敏速配7918	7165(7774)	5528(6258)	4198	4717
启亨TX-680	7680(8237)	6085(6280)	4715	5240
MX440	6618	4910	3628	未测
QuakeIII v1.30 High Quality				
双敏速配7918	200.5(225.8)	133.8(153.5)	95.2	113.7
启亨TX-680	222.4(250.8)	150.4(175.6)	107.8	128
MX440	175.6	115.5	81.8	未测
UT2003				
双敏速配7918	69.7	47.5	35	40
启亨TX-680	78.7	54.1	40	45.6
MX440	62.1	41.9	30.5	未测
重返德军总部				
双敏速配7918	109.1	76.9	54.2	69.1
启亨TX-680	123.1	84.5	62.2	80.2
MX440	98.8	66.5	46.4	未

注：括号内为超频成绩



编辑点评

用“最佳眼球奖”来形容启亨Millennium Silver TX-680最为合适，性能上它大幅领先于同类产品，但价位也比较“领先”

和跃振动方向盘



厂商：和跃电子（Gamtec）
上市：2002年9月
售价：298元
附件：说明书、驱动软盘、吸盘胶垫、变压器
推荐：兜里紧张的飞车一族
咨询电话：0755-26984312

炫目度：■■■■□
口水度：■■■■□
性价比：■■■■□

晶合实验室 别理我

对于极品飞车系列游戏的爱好者而言，在大多数情况下，一款好用的方向盘比增加500MHz处理器频率更有实际意义。我们曾试用过多款罗技、微软的方向盘产品，它们优异的品质令人称道，但高昂的价格又让大多数玩家望而止步。和跃电子推出的“极品”振动方向盘（产品型号为MB-2030），为我们提供了价位更有亲和力的选择。

这款产品分为振动方向盘和脚踏板两大部件，安装非常简便，它们底部有防滑胶垫，直接放置在合适位置即可。和跃电子在方向盘上设计了额外的吸盘胶垫，因此在光滑的表面（如玻璃）也能得到更好的固定。方向盘底座的外形采用流线设计，和真车相似，黑白相间的方向盘颇为美观，对称排列着11个按键。方向盘下部的2个鸭舌状按键看上去很有趣，它们分别对于脚踏板上的2个踏板，在某些情况下可取代踏板使用。脚踏板通过一个9针D型口和方向盘底座相连，上面除刹车、油门外还有一个供左脚蹬踏的地方，应该是起辅助固定的作用。



方向盘底部的吸盘



鸭舌状按键



脚踏板

虽然大多数朋友在游戏中都喜欢使用自动换档，但仍有不少人倾向于手动变速。为真实模拟这一操作，极品振动方向盘提供了手动变速杆，外形设计相当逼真，使用中可前后档切换。这款方向盘采用USB接口，用Windows内建驱动即可实现基本功能，而振动功能则需安装驱动程序才能实现。它可外接变压器提供额外电力，以增强振动感。



方向盘和变速杆

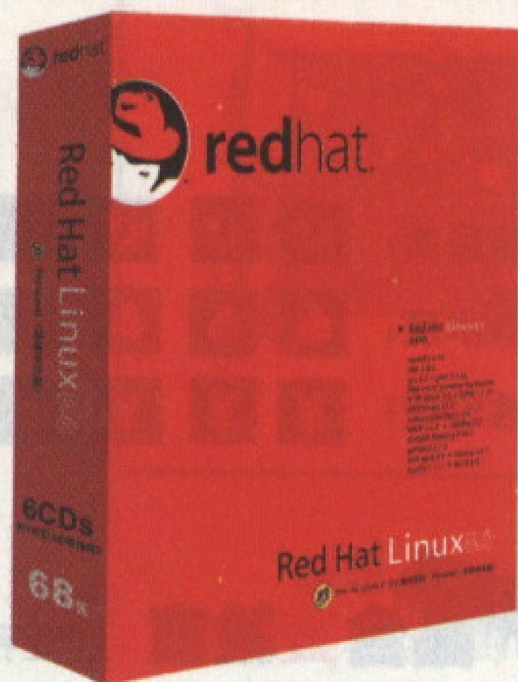
我们在《极品飞车V》中试用了该方向盘，它对游戏的支持较好，无须进行太多的设置即可正常使用各项功能。在系统自带驱动状态下，方向盘较为迟钝，而安装自带驱动以后问题得到解决，操控灵活，手感不错。如果关闭游戏自动换档功能，变速杆能带给我们接近真实的感觉。

赛车在离开赛道行驶或撞上其他物体时，手上都会传来电机的振动，但这种不痛不痒的振动实在谈不上体验，充其量算是一种“提示”。我们尝试接驳上外接电源，这种振动感立即变得相当强烈，终于能拥有较强的真实感。由于这款方向盘并非力回馈产品，只有一种振动模式，长时间使用未免单调，但考虑到其价格还是相当超值的。

方向盘在使用过程中难免产生位移，部分产品使用卡子解决这一问题，而这款和跃方向盘在水平方向的固定较为牢固，而垂直方向几乎没有保护（除非在玻璃桌面上用吸盘），玩到兴头上时，方向盘突然随人而起的状况时有发生，因此希望厂商能在固定方式方面有所改进。

编辑点评

作为较有知名度的中低档品牌，和跃电子推出的这款产品具有较高的性价比，能提供初级的振动体验，有兴趣的读者不妨一试。



厂商：碟中碟
上市：2002年10月
售价：68元
附件：中文说明书、注册登记卡、系统安装盘×3、源代码光盘×2、中文文档光盘
推荐：Linux爱好者及学习者
咨询电话：010-88467200

炫目度：
口水度：
性价比：

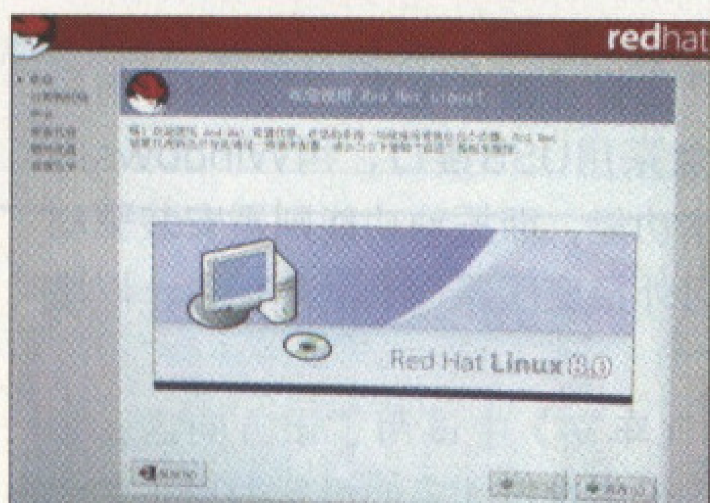


iCat

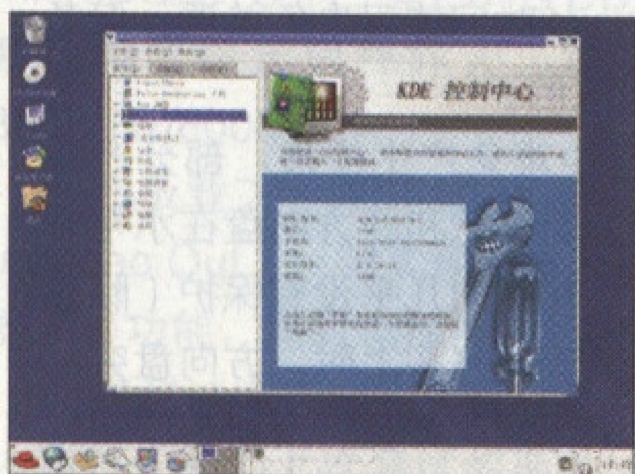
Red Hat Linux 8.0

万众瞩目的Red Hat Linux 8.0终于新鲜出炉了，有宽带的朋友可能已下载了这个操作系统，而在中国，其唯一的代理商碟中碟公司也于10月推出了其光盘发行版。这是一个多语言版本，包括对简、繁体中文的支持。

Red Hat Linux 8.0的个人版本共有6张CD，包括3张系统安装盘、2张源代码盘和1张中文文档盘。系统各个组成部分的新版本如下：核心版本：2.4.18，KDE版本：3.0.3-8，GNOME版本：2.0.6，GRUB版本：0.92。

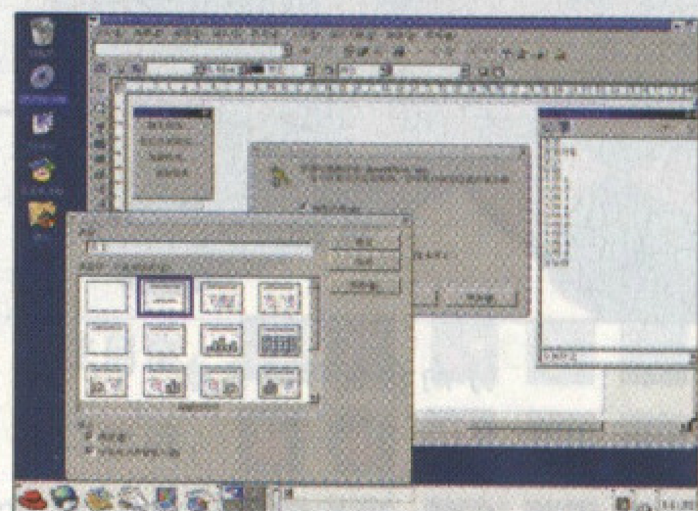

Red Hat Linux 8.0中文安装向导

考虑到普通用户的需要，我们测试时没有安装任何服务器和开发工具，选择其它组件时采用默认安装，这样安装约需1960MB的硬盘空间。文件系统方面，8.0已放弃了对EXT2的支持。从7.0开始，Red Hat Linux就开始发行多语言版，在安装之初便可选择语言，尽管几经改良，但对于中国用户而言，它仍然不是一个真正意义上的中文版，只能算是一个汉化版，而且汉化并不彻底，特别是在GNOME界面中仍有较多英文，对中文的支持也不完整，这令我们多少有些失望，希望Red Hat Linux的后续版本能较好地解决语言问题。不过这次系统使用的字体总算有了长足的进步，比以前美观多了，再也不用自己修改字体。


KDE界面及其控制中心

系统的图形界面也有了较大改观，简洁、淡雅的风格使人不禁想起Mac OS，以往笔者较为喜欢KDE界面，原因很简单——它漂亮。不过，这次令笔者高兴的是GNOME也焕然一新了，而且比KDE更漂亮。和以往不同，这次KDE和GNOME使用了十分类似的结构，应用程序也几乎一模一样。

对于人们十分关注的办公软件，这次Red Hat捆绑了非常著名的OpenOffice.org 1.0.1。整个套件包括：OpenOffice.org Writer、OpenOffice.org Calc、OpenOffice.org Impress和OpenOffice.org Draw。为此，KDE也放弃了原有的“K”系列办公套件。OpenOffice是一套开放式开发的办公软件，在文件格式方面和Microsoft Office有着较好的兼容性，但还算不上理想。令人费解的是软件的默认字体并不是中文的，还需要用户自己设定，比较麻烦。系统中仍然没有配备五笔输入法，用户可考虑去下载一个智能陈桥的Linux版本来用。系统还新增了“File Roller”工具用于压缩和解压缩，支持GZ、TAR、ZIP等压缩格式。另外，声卡配置工具有了图形界面，当声卡不能正常驱动时，用它就方便多了。


新版OpenOffice.org中的Impress组件，其功能相当于PowerPoint

8.0版可说是忧喜参半，虽然软件方面有了长足进步，但我们发现它对硬件的支持却有所退步，主要体现在显卡上：在一台装有康博GeForce4 Ti4200的计算机上操作系统可正常安装，却不能正常配置显卡，以至于无法进入图形界面；而在一台使用丽台GeForce3 Ti200的计算机上也不正常，体现在进行文本编辑时只要一拖动光标就会留下残象。不过对于更换硬件，Red Hat Linux有了可喜的进步，即使把Intel平台换至AMD平台也毫无问题，系统启动时会出现硬件检测窗口，提示删除老驱动，并自动配置新硬件。



编辑点评

由于新系统的图形界面有了较大改观，所以给人的第一印象很好，但硬件的兼容性问题倒是我们在测试前几个版本未曾遇到的。新的OpenOffice.org办公套件使人大受鼓舞，Red Hat Linux已真正开始走向个人用户了。



厂商：中国盲文出版社
上市：2002年10月
售价：1000元
附件：说明书、加密狗
推荐：盲人用户
咨询电话：010-83200058

炫目度：
口水度：
性价比：



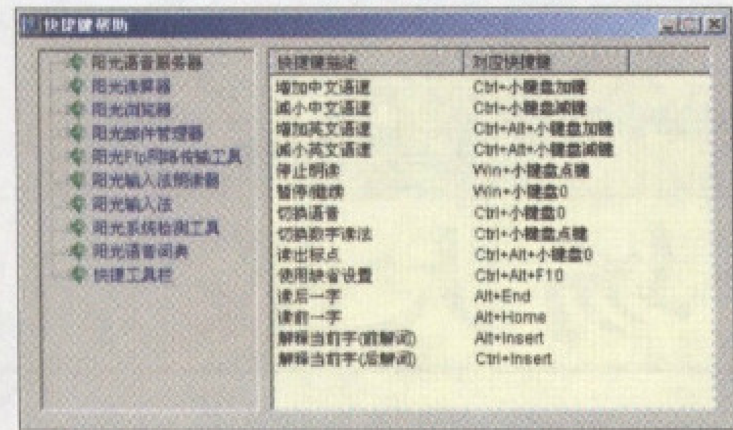
中国盲人计算机系统 阳光v1.0标准版

计算机技术的高速发展改变了我们的生活，但像盲人这样的特殊群体却很难体会到其中奥妙，因为现在主流的输入输出方式对于盲人而言几乎毫无用处。以前这方面的发展非常缓慢，我们最熟悉的就是“点字显示器”，它通过一些可自动变换的“小凸起”将简单文本输出成可触摸的盲文，不过只能显示ASCII码，而且价格不菲。

近些年来随着语音技术的不断成熟，盲人操作计算机再也不是天方夜谭，国内的盲人专用软件也有了长足的发展，先是清华投资开发的一套语音导航及输入系统，现在又有了盲人出版社发行的阳光盲人计算机系统。晶合实验室抢先对这套盲人语音系统进行了测试。

这是一套非常完整的语音导航系统，共有如下组件：阳光语音服务器、阳光读屏器、阳光浏览器、阳光邮件管理器、阳光FTP网络传输工具、阳光输入法朗读器、阳光系统检测工具、阳光语音词典、快捷键帮助、快捷工具栏。从组件名称就可以看出，该套软件涵盖了计算机操作的方方面面，下面就对这些组件一一进行说明。

阳光语音服务器是整个语音导航系统的核心，随操作系统自动加载，它采用微软开发的中英文语音合成引擎，有着很好的可听性。而且这个服务器还有较好的定制性，可以设置语速、不同的人声、是否朗读标点、是朗读字母还是单词等，服务器并没有窗口界面，这些设置都是通过快捷键完成的。



阳光语音服务器快捷键帮助界面

阳光读屏器是导航系统的重要组成部分，它不但可以将你所做的操作朗读出来，而且还可以像很多语音软件那样朗读文章，它支持Word、写字板及绝大部分文本编辑器，不过，目前尚不支持Excel和PowerPiont中文本的阅读，也不支持PDF文档。由于默认的阅读方式是按光标移动逐字朗读，所以不能区分词组中的多音字，但如果选择“朗读选中内容”或“朗读全文”的方式则无任何问题。

阳光浏览器是一个专为盲人设计的浏览器，基于IE核心，有很好的兼容性，但资源占用率偏大。它可以把网页内容分解成不同类别并分别朗读，但由于网页结构多种多样，情况十分复杂，所以想要完整朗读所有页面并非易事，在浏览较少使用特效、新标准及Flash的网页时，效果还不错。



阳光读屏器



阳光浏览器

阳光邮件管理器具备最基本的邮件收发及编辑能力。启动它的同时还会自动加载一个带语音提示的自动邮箱检测工具，可以及时提示用户有新邮件到达。这两个邮件工具都支持多账户。

阳光输入法朗读器由3部分组成：1.盲文输入法，它可以让用户使用熟悉的盲文输入法并自动将点字（同时支持国内6点及国际8点标准）转化为汉字输出到文本中；2.拼音输入法，符合现行盲文拼音输入标准，支持全拼和双拼；3.最后这部分是对Windows中自带汉字输入法的支持（尚不支持微软拼音输入法）。这些输入法不但可以语音提示进行操作，还能以词组方式逐一读出候选字，比如“1普通的普”，这样可以有效区分同音字。

阳光系统检测工具除了可以读出系统配置外，还可以完成更改网络标志、更改IP地址、切换到DOS、重启系统、激活屏保等操作。阳光语音词典、快捷工具栏和阳光FTP网络传输工具除了具备语音提示外，功能和同类软件无异，这里就不再赘述了。

软件配备了非常详细的使用说明，不过没有配备相应的盲文读本，这也是出于成本的考虑，需要花20元单独购买，对用户而言则略有不便。为了保护消费者权益，软件必须配合加密狗使用，有USB接口及并口两种可选。



编辑点评

1000元的价格似乎过于昂贵，但这样的专用软件由于出货量很小，所以很难降低成本，相对于同类产品而言，它也算是物有所值了，更何况其升级是免费的。没有语音输入功能是一个不小的遗憾，因此使用者必须先熟悉计算机键盘，据悉，在以后的2.0版本中将会具备语音输入功能。

自从9月11日杀毒软件市场的价格战刚刚打响第一枪时，便不断有读者来信，询问有关杀毒软件，乃至这场价格战争的许多细节，并希望我们能尽快作出相关报道。但在那样一个敏感的时刻，我们放弃了浮躁的冲动与炒作的权利。原因很简单，我们希望所有亲爱的读者都可以距离那隆隆的炮声再远一些，以免四散飞起的碎片刺伤你们原本雪亮的双眼。

于是我们在关注，同时我们也在等待……直到今天，当这场战争已到了收关阶段，我们才拿出积攒已久的一叠材料。

也许对于某些人而言，这一沓白纸黑字已应该成为被埋在档案室中的历史文献，但我们却以为此时，当这些文字终于可以远离喧嚣的时候，它本来的含义才得以真实地呈现在大众面前。而充斥在那字里行间的一道道红线与标注更值得引起我们的思考，因为它们不但已完整地勾勒出这场战争的条理与脉络，同时也揭示了一直存在于这一市场中的不合理根源。

简而言之，对于这场战争的认知才刚刚开始……

■本刊记者 司马平安

秋天里的童话



——杀毒，好一场大战！

起因：它的名字叫杀毒软件

是巧合还是必然？当记者将全部材料以时间顺序进行整理时，发现摆在最上面的是3张极为相似的新品发布稿件：

2002年9月3日，金山公司金山毒霸事业部在北京正式发布金山毒霸2003和金山网镖2003。

2002年9月9日，交大铭泰软件公司在北京正式发布了东方卫士2003。

2002年9月10日，瑞星科技股份有限公司在北京正式发布瑞星杀毒软件2003版。

不但新品发布的时间相隔不远，稿件的内容也有着相似之处。各厂家在对新版本软件的介绍中都着重提出了快速杀毒与整体安全防护的概念。相近的日期、相近的产品，其实这本身便足以令我们感受到在这一领域中所存在的激烈竞争态势。



其实，存在于这一领域内的竞争由来已久，而为何会在存在如此公开的竞争却曾使很多人感到不解，因为整个软件产业所包含的内容涉及到人类生活的方方面面，领域之宽广足以使更多的厂商身处其间，并拥有广阔的发展空间。一般来说，激烈的竞争总是发生在一个狭长的市场之中，各厂商为求在夹缝中生存，才不得不采用各种相对极端的市场策略以保证自己的收益。而为何在这样一个广阔的软件市

场中，矛盾却总是发生在诸如杀毒软件这样的单一产品之上呢？这就不得不从我国软件产业发展的两个根本问题谈起。

首先是我国软件产业发展的盲目性所留下的后遗症。



虽然软件产业的发展具有多元化特点，但当这个行业在我国刚刚诞生的一刻，就被扣上高科技、高回报的大帽子。高科技的特性并没有打碎一些人的发财梦，而高回报的诱惑却使大量资本快速流入了这样一个新兴行业，而这些资本的拥有者大部分并不是深谙此行业特点的专业人士，而是那些握有重资，却对技术发展一窍不通的商人。

这些人的大量出现几乎改变了这一行业发展的原动力，即将“创新”第一的初衷改为“盈利”第一的目的。而这种改变导致我们经常会在这个行业中见到：“今天听说教育软件有利可图，市面上便出现大量由不同厂商生产的教育软件，明天发现翻译软件可以获利，便马上推出自己的翻译产品”这样一种不合理的现象，这种一窝蜂似的投资与生产方式正是杀毒软件市场你争我夺的真实背景。



我国软件产业发展中的另一个问题解释了杀毒软件可以获利的原因。

众所周知，盗版软件在我国的肆虐一直都限制了软件行业的正常发展。有不少人认为降价是打击盗版最可行的办法。但我却从不认为我国的通用软件应为此而降价，因为一款产品的价格应该由其成本及市场需求来确定，而软件产品的成本主要在于研发与服务两方面，这两点恰恰是盗版软件无需考虑的问题。因此无论如何，正版与盗版都不可能站在同一起跑线，而竞争也根本不应存在于这两者之间。



相对而言，杀毒软件受盗版的影响相对少些。因为杀毒软件所解决的是计算机安全问题，用户在购买时所首先考虑的不是价格因素，而是安全问题，这就使他们不敢轻易选择虽价格低廉，却有可能存在安全隐患的盗版软件（事实上盗版软件本身即是病毒及一些黑客程序传播的途径之一）。这就好比我们打算给家里安装防盗门或买药治病时所考虑的一样，价格已不再成为首要问题，而是否能真正解决我们的安全问题才是使我们感到物有所值、物有所需的关键。另外，随着互联网的发展，如今电脑病毒与黑客程序的传播速度与传播范围都有了大幅度提高，其种类的扩增与新病毒的出现速度也越来越快，这就给杀毒软件本身增加了一项服务内容，即各厂商都必须尽量保证自己的用户不会受到新病毒的干扰。而这种服务用户通过购买盗版软件无法完全获得，因此杀毒软件比起其它一些通用软件的发展具有得天独厚的条件，因此在这个市场中才会有相对较多的利润存在，因此这一市场才成为众多厂家的必争之地。

9月11日，距金山毒霸2003与金山网镖2003正式发布仅仅一个星期，金山公司便推出了在此后一段时间引起各方面广泛关注的“蓝色安全革命”，打出了“50元，50天”的价格牌。而他们的目的也很容易令人理解，即他们要通过这一场“革命”得到这一领域内真正的“霸主”地位。

随后，一场惨烈的价格战由此展开。其实纵观整个事件，如果将其单纯定位于价格战并不确切，因为随着此后的发展，战斗不仅发生在价格方面，还出现了法律官司以及质量、服务等其它很多方面的拼比，而参战的“部队”也不仅仅是一些杀毒软件厂商，渠道乃至生产其它种类通用软件的厂商都有参与其间。另外，各大媒体在这场价格战的基础上还引出了另一场同样激烈的“口水战”。

如果你要我用一个字来形容这整场战役，我想这个字一定是——乱。

过程一：甚至没有留给你思考的时间

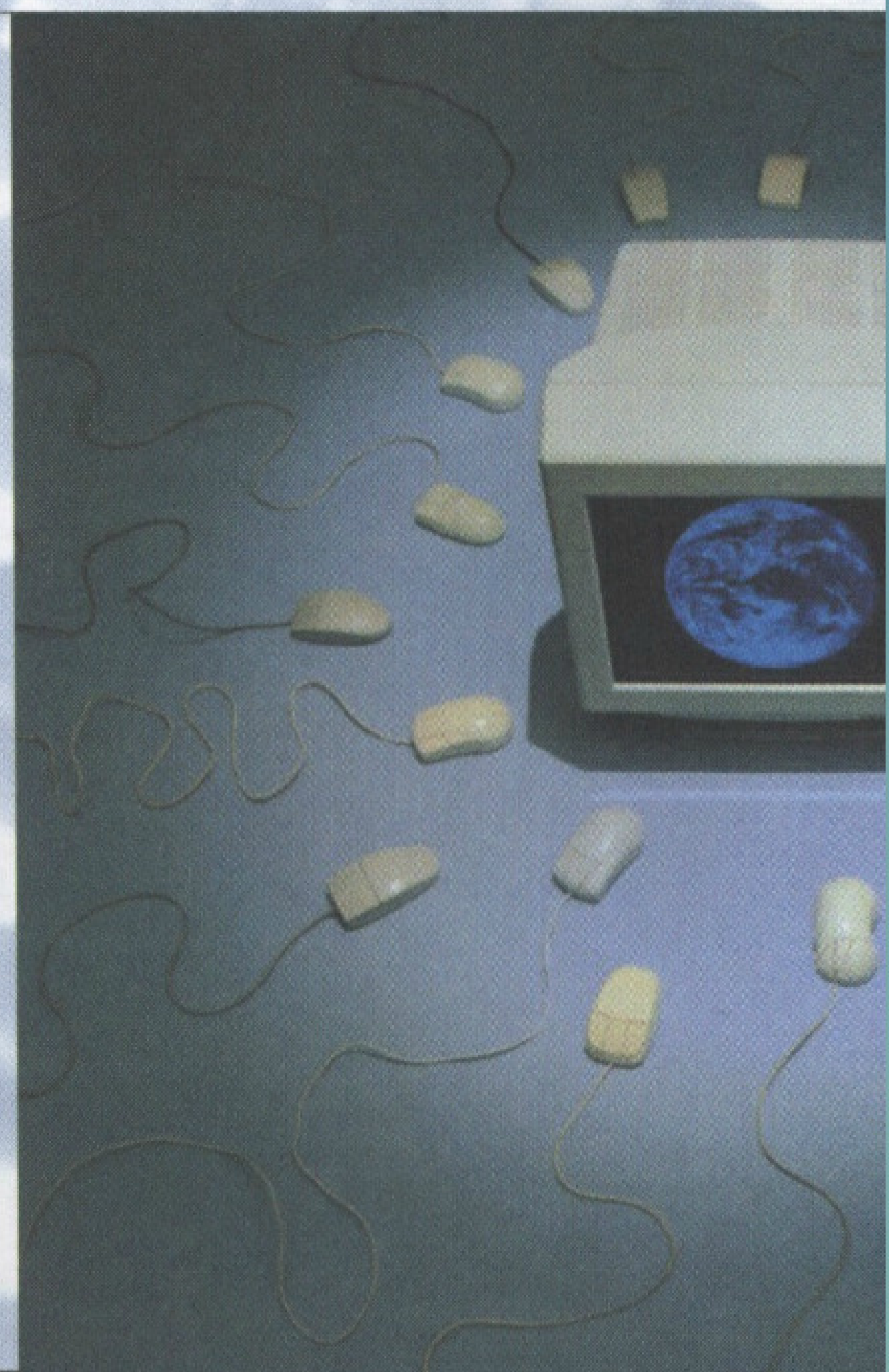
其实早在去年，当金山公司发布金山毒霸2002时，该公司毒霸事业部总经理王峰先生就曾向记者表示，金山的目标是要在2至3年内拿下杀毒软件这块市场。当时记者要求王峰先生解释“拿下”一词的含义，他表示：“金山会在短时间内争取到市场占有量第一的位置。”

随后，金山毒霸以最快速度冲入“三甲”，于去年底成为销售量第3的杀毒软件，名次紧随老牌杀毒软件厂商瑞星公司与江民公司。另外，根据一份由我国某著名IT专业报纸的调查显示，在今年初，这3家厂商分占了3个第一，金山是品牌知名度第一、瑞星是市场占有率第一、而江民是用户忠诚度第一。

知名度的提升及市场占有率的扩大是金山公司可以引发这场价格战的前提条件，而当它在市场中占有一席之地之后，是否就应该马上展开这样的价格攻势则成为不少人对其质疑的原因之一。

为了搞清这场战役的必要性与更深一层意义，本刊记者在9月11日金山公司宣布“革命”开始的发布会现场，第一时间采访了王峰。王峰向记者着重说明了两点原因：

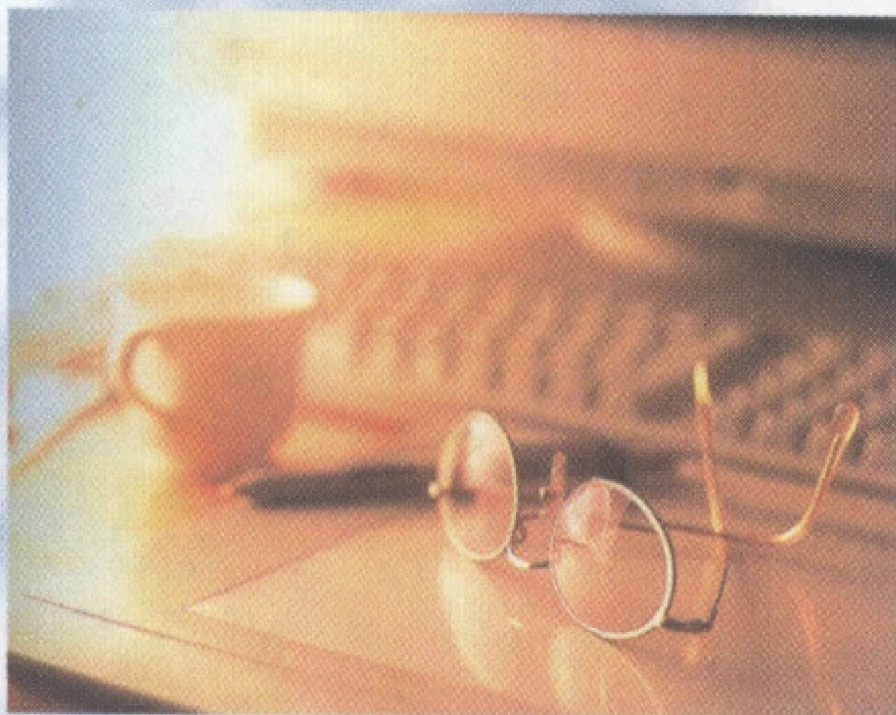
首先，王峰提供了一组数据，表明单机版杀毒软件市场的巨大潜力并指出50元的可行性，他说：“目前我国的网民数量大约在4580万左右，每年的新增网民数量大约在500万左右。现在黑客猖獗、病毒泛滥，据统计90%以上的上网计算机存在着严重的安全漏洞。这无疑是安上了一个无形的炸弹，你的信息随时都有被窃、系统随时都有崩溃





的可能。另据资料显示，现在我国每年PC的销量都在800～1000万台，而反病毒软件的销售仅占PC销量的1/10。根据预算，去掉历史上反病毒软件的销量和OEM的正版软件装配，目前至少有2000万网民机器上没有安装任何版本的反病毒类软件。从中国市场的供给水平来看，目前在中国市场上从事反病毒类产品生产的厂家大约有1000家左右，而目前每年供给的软件却只有100万套，这个数字仅相当于红色正版风暴时期金山词霸一个月的销量，这远远不能调动起生产厂家供给的能力和动力。为了解决现存的问题，金山从今年6月份开始在网上进行了反病毒类软件消费调查，共收集了4000多个有效回馈问卷。问卷的数据资料显示：能够承受价格的人群比例依次是150～200元（6%～7%）、100～150元（12～15%）、80～100元（25%）、30～50元（35%～38%）。根据调查结果分析60%～70%的普通消费者能够接受的反病毒软件价格为50元，由此金山将价格定为50元就是为了满足那些正徘徊在市场之外的用户群。"

其次，他又向记者解释了新价格将使原有的由渠道推动市场转变为由生产厂商直接拉动市场的必要性，为此他提出："这是一个产业内不得不去面对的'利润分配原则问题'。事实上，在现有游戏规则中，由于历史原因和竞争原因，反病毒软件的渠道让利空间极大，以前的厂商更多是通过高渠道折让来寄希望于渠道推动的。后来加入的厂商由于遵循了这一价格规则，既没有利用价格优势扩大用户需求，也没有改变高折让低利润的现状。现在的50元价格尝试，是希望通过对用户的购买拉动来扩大市场规模，虽然单套利润下降50%，但总体的销售却可能会提高5～10倍。"



一个公司为了扩大自己的销售额，采取降价促销的方式原本是一种最自然不过的市场行为，而金山公司这一次的降价活动却为何可以超脱降价本身的意义，而升华到"革命"的高度呢？王峰的解释代表了金山在降价之初的思考，而这次降价活动另外两个特点也是引起舆论广泛关注的直接原因，一是这次金山降价的幅度相对较大，一下子便减去3/5的金额；二是金山这一次的动作比较突然，根据记者的了解，此前公司做了大量的保密工作，一直封锁消息，导致不但竞争厂商与媒体毫无了解，甚至是渠道方面的合作伙伴也只是听闻有可能降价，而不了解具体情况与具体金额。

虽然以上两点提升了金山公司此次活动的受关注程度，但同时它们也引起其它厂商更大的反感。很快这个领域内的各个公司都就此事纷纷表态：

瑞星公司副总裁毛一丁表示："若干年前，某个代理国外产品的杀毒软件公司曾经打出28元的价格牌，从用户态度来看，并不接受这种低价政策。杀毒软件的后续服务和升级的重要性是所有用户都非常重视的，因此对这种低价产品，用户首先考虑到的不是价格的便宜，而是厂商在如此"大出血"的情况下，如何保证用户的服务和升级。杀毒软件厂商必须首先保证自己健康地活着，否则一旦因为没有利润支撑而退出市场，将使用户完全失去升级等必须的服务，这是一种对用户极不负责的表现。"

江民公司董事长王江民表示："实际上，杀毒软件已经是微利产品，如果仅从材料成本上看，杀毒软件就值50元钱，但是软件不会凭空生产出来，如果加上公司运作、市场推广、人员工资、税费负担上的成本，50元的价格是自杀。"

交大铭泰公司总裁何恩培表示："单纯的杀毒软件本来就只值50元！金山在发布其新产品时，实际上是把完整防杀毒软件中的两个功能模块拆成了两个产品在卖，即毒霸和网镖，买一个完整的防杀毒软件也就是200元左右，而金山两项产品加起来超过了300元，表面上金山两款产品从300元降到了100元，实际上并没有降低，防杀毒软件的价格本来就在这个区间内。相反，拆开买的做法是在误导消费者，误导行业发展。交大铭泰要推出高性能的东方杀毒王和东方网盾都只卖50元，这不是降价，这两项功能模块就值这个价。"

熊猫卫士中国区拓展经理杨建强表示："国内市场的杀毒软件成本绝对高于50元每套。金山这样只是垂死挣扎，来年熊猫卫士将在单机版市场上大展拳脚。"

指责的焦点主要集中在两个必需澄清的问题。一是，200元与50元，究竟哪一个才是杀毒软件的价格底线？二是，金山的产品是否存在"质量缺陷"？

对于第一个问题，金山的解释是："过去的产品价格受渠道终端店面升级模式的影响，从产品销售到后期服务，中间商承担了许多工作。而现在的绝大多数用户已经采用在线升级的方式，大大降低了渠道中的服务成本，提高了运营效率，反病毒软件在价格上似乎已经不应该与其它工具软件有如此大的差价。目前市场上主流的工具软件价格在40～60之间，我们认为，50元是一个反病毒软件人人都可以接受的大众化价格水平。"而对于第二个问题，王峰先生只是淡淡一笑，向记者表示："质量的高低，会由用户告诉你。"

其实对于50元的问题，记者有着自己的看法，因为随着近几年来网络的普及，病毒以及黑客的破坏已经越来越广泛。由此，杀毒软件厂商获得利润的方式也变得更为多样化了，譬如在今年所能见到的有关杀毒软件厂商与收费邮箱合作的种种案例中，我们便可发现这些厂商正在通过其它途径服务于最终用户并获取一定的收益，因此，扩大了的收益可以维持企业运作的平衡。瑞星公司就曾向记者表示目前该公司60%的收益已来自与直接面对企业的服务。

另外，有不少人在谈到杀毒软件的成本时，总喜欢将售后升级服务的成本盲目扩大化，认为50元的价格不足以维持用户在购买以后的需求。实际情况却不是这样，因为目前我们所能见到的杀毒软件厂商从事杀毒防黑已有多年，他们的背后都跟随有数以万计的用户，因为这些已经存在的用户他们就必须承担更新病毒库的义务。从技术角度来说，新版本的软件虽然具有一定的提高，但其病毒库的更新方式与更新内容与老版本相比却并无太多不同（目前大部分都是采用用户自己通过在线更新的方式）。也就是说，有关升级的成本是早已固定了的，它并不会因为新版本的出现、新用户的增多而改变多少。另外，有关老版本的升级与新版本的开发所需要的投入范围也具有相当一大部分的重叠，因为对任何一个厂家来说都不会轻易改变自己的内核，所做的改变总是在界面、速度与病毒库等几个方面。



"十一"期间的市场热卖。

里纷纷推出自己的降价策略。不过，通过这一事件，却使我们不得不认真思考这样一个问题，即究竟金山的革命会给渠道带来多大的伤害，乃至影响到整个行业的发展。

就此问题，记者采访了一些不同地区的渠道商。从他们口中记者得知，原本瑞星的定价是189元，渠道需返还90元，金山公司原定价199元，渠道需返还80元。而目前金山公司定价50元，渠道返还30元。由此，我们可以看出在渠道方面这本是一个高利润的销售项目，而降价自然会使他们的单套收益有所减少。然而，如果根据金山的预期，销售总额就会有大幅度提高，这样就可以达到一个薄利多销的局面，而实际情况是否如此呢？

为此，记者走访了北京联邦软件总裁李儒雄先生，他首先表示："按照国际惯例，软件厂商给代理的价格一般是市场标价的35%，渠道表面上比厂商要拿得多，但渠道商在中间有个自主调整和掌握的空间，而且中间包括客户服务部分的投入"。然后又暗示了对金山和渠道商在利益重分配上的不满："如果没有降价，杀毒软件全国全年总销量会在80万套左右，而降价后销量会增长到110万套左右，而价格却由100多元压缩到50元，渠道商显然很难享受到薄利多销的好处。"

令记者感到费解的是，同样是联邦软件，其它一些省区的见解与李先生的解释竟会相互矛盾。譬如上海联邦就曾向记者表示欢迎金山的降价行为，并用一句话概括为："利大货少利不大，利小货大利不少。"

看来，金山的降价行为会给渠道带来什么程度的压力还需从出货量的多少加以考证，于是记者又一次拨通金山公司的电话。据介绍金山公司在这次活动期间总销量已达到40万套，成功地完成了既定目标，并成为市场份额占有率最大的厂商。

过程二：渠道成为了另一个焦点

有关金山降价行为的讨论与争议在随后几天逐步升级，此后先有交大铭泰猛然挺身，以一种比金山更为快速突然的方式，通过各大媒体向社会、金山公布《挑战书》，又有金山公司因不满瑞星公司副总裁毛一丁先生的言论而向法院提交的诉状，甚至还有公司打出要涨价的策略以突出自身质量及服务保证的可靠性。但这些比起从渠道传出的声音而言都微不足道，因为它们都是发生在竞争双方的身上，而渠道作为第三方的突然介入，则给整个事件添上了一笔沉重的墨迹。

9月14日，福建连邦的创办人和投资者、原8848、MY8848和IGO5电子商务网站CEO、现6688电子商务网站创始人王峻涛（老榕）在国内最大的传媒社区DONEWS发文，强烈反对金山对其杀病毒产品的降价行为。并提出从9月15日起，福建全省范围内都将展开抵制金山"蓝色安全行动"的降价行为。

最初，王峻涛称："福建的杀毒软件市场一直维持着很好的秩序，有关的服务也一直得到客户的长期好评。面对杀毒软件这种售后服务工作长期、繁重的产品，合适的利润是销售终端起码的底线。金山毒霸此次的做法引起福建软件销售终端情绪上的反弹，到现在为止，没有一套金山毒霸在福州地区上架。为了遵守公平交易、正当竞争的原则，福建连邦还是决定少量进货，供用户挑选，不过会在销售过程中向消费者明示：此产品的售后服务也许存在风险。我们鼓励用户在实际使用中做出自己的判断，选择经过市场考验、技术力量稳定雄厚、售后服务及时快捷、价格合理的杀毒产品，也鼓励用户直接向金山或者JOYO购买，相应地，也直接要求他们提供长期售后服务。"

随后，他又强硬表示"明天起，在福建连邦所有连锁店和代理商处购买瑞星杀毒软件，均免费赠送金山毒霸一套，同时停止对这些毒霸的所有店面服务，请消费者将任何售后服务问题直接交金山公司处理。直至金山毒霸停止恶性价格竞争为止。"

我们且不说他的这种做法是否违反了法律规定，而只从他的做法中我们便完全可以强烈感受到一种极其不合理的行为与另一种大义凛然的法官态度自相矛盾。

突然间，一个人的名字竟成为这次价格战的中心。可惜瑞星公司与江民公司可能并不理解他这种一厢情愿的做法，在随后的几天

过程三：有关整个行业发展的讨论

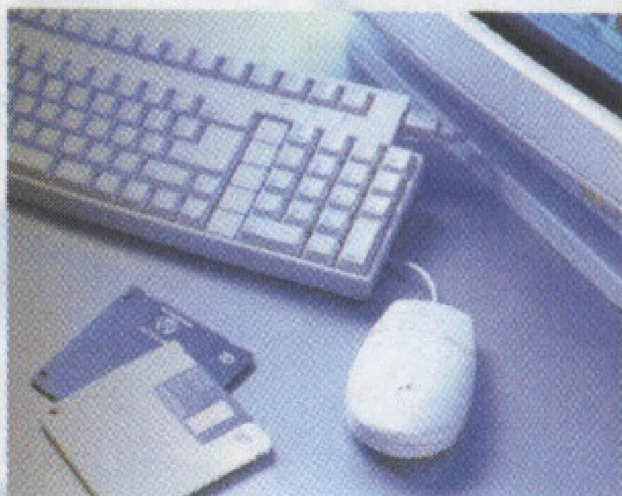
其实我们可以将金山的这次降价行为看成是一个引子，由它引出的问题才是我们真正应该关注的焦点，即究竟目前我国通用软件行业的开发及销售现状如何，以及究竟走什么样的道路可以真正保证它的正常发展与进步。

9月23日，记者有幸出席了由SOHU网主办的现场文字直播活动，当天现场最主要的嘉宾为豪杰公司董事长梁肇新先生与连邦公司总裁李儒雄先生。

会上李先生根据自己对产业的了解给观众算了这样一笔



帐："如果平均人工费用一个人是8万元钱，那么100名员工成本加起来应该是800万元；另外，目前一般杀毒软件企业在市场方面的投入在300到500万元，我们如果按400万元来计算，一个杀毒软件企业一年的付出费用应该是1200万元。假如说他卖20万套，每套的成本是60元钱，加上生产成本10多元钱，再加上一些税金可能成本是70～80元钱，如果80元钱批发价或者更高价格销售那就应该是持平的。也就是说在这次降价之前，我们软件企业的临界点应该是20万套。现在金山卖50元钱，以35元钱批发出去，他的成本仍然是1200万元，销售临界点应该是50万套。也就是说，如果降价之后销量不能提高1.5～2倍，中国杀毒软件市场可能容纳不了两个以上的企业做。所以，降价行动是筑起了一个竞争的大坝，没有50万套的销量，企业根本不能在这个市场上生存。"



另外他还提到了世界上其它一些国家的定价策略："从世界范围国家产品销售价格来看，在美国杀毒软件价格卖得比较便宜，大概在50～70美元，我们对比一下美国人的收入和中国人的收入，美国人收入大概是中国人的5倍，美国人要交的税和各种保险按揭费用扣除之后，美国人的实际购买力和中国人的实际购买力大概是3:1，假如在美国卖60美元一套杀毒软件折合500元钱人民币，在中国卖160元钱比较合理。另外我想谈一下日本的杀毒软件价格，在日本一般的杀毒软件价格折合成人民币应该在500元钱左右，所以从这个角度来讲，我认为目前卖50元钱的杀毒软件应该是我们所谓企业迎合用户的一种举措。既然你花150元钱买可能吃了点亏，但从长远角度来讲应该还是不错的。"

梁肇新先生对于价格问题有不同的观点，他指出："据我所了解海外大部分通用软件的价格都在30～50这样的一个价位，尽管前面有一个美元的单位，但我认为国外跟国内的购买力基本上是一样的。很多国外软件以海外市场价格的30美元拿到国内卖，乘8卖几百块钱，在国内根本卖不动；国内市场如果30元人民币拿到海外去卖，你除8就变成5美元，人家认为是垃圾，不会要的。因此我认为100美元在美国能买多少东西，和100元人民币能在中国买什么东西是一样的。在中国收了钱我认为应该用在中国，而不是应该把它乘以8倍以后到美国用。"

价格的确定一直是我国通用软件发展的一个焦点问题，因为既然是通用软件，它就必须得让大众买得起，并鼓励更多的人采用国产的产品，只有这样我们才能在这个行业中竖起自己的品牌。从这一点来看，记者更倾向于赞同金山降价的见解。

展望：明年的价格战会更惨烈

杀毒软件的价格战对于我国IT产业的发展有着一定的指导与借鉴作用，因为在这样一个不少人都认为"外来的和尚会念经"的社会环境中，我们的企业可以通过一些非常规办法取得大众的了解与信赖。其实从今年初开始，国产手机、杀毒软件，乃至显示器、笔记本电脑……IT产品的价格战已全面爆发。出现这样的情况，一是由于我国生产力的提高致使成本下降，二是由于更多外来的压力给我们这些民族企业带来了更为严酷的挑战与压力。

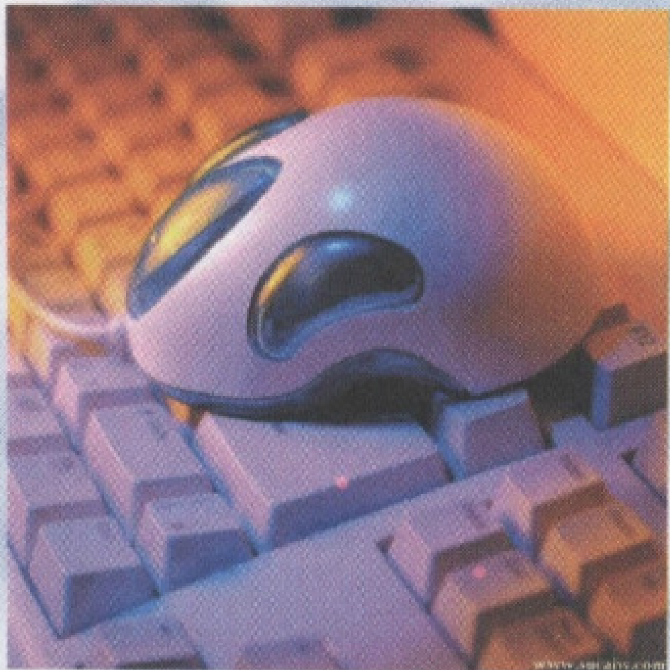
新的挑战主要来自以下几个方面：

一、外商进入我国市场的逐级深入

随着改革开放的深入，中国已成为全世界最有潜力的市场之一。2002年，我们已经见到有更多的外商加大了对我国的投入，其中许多厂商干脆直接在我国投资建厂，希望以更低的成本获得竞争优势（譬如三星公司，甚至提出要将自身打造成中国的企业）。这些对于普通消费者而言也许是一件好事，但对于我国本土的一些企业来说，无疑给他们带来了更为严峻的考验。谁能在未来的市场中占有一席之地？价格、品牌、质量、服务，只有解决了这一个又一个细致的问题，才有可能屹立于这枪林弹雨之间。

二、加入WTO降低了进口IT产品的关税

税收是国家保护国有产业的途径之一。从目前来看，发达国家的平均关税率为4%，发展中国家为14%，到2005年左右，发展中国家将会进一步降至10%。目前我国的平均关税率为15.2%，高于发展中国家的平均水平。而随着我国加入WTO的相关承诺，到2005年，我国的关税总水平必须降到发展中国家的平均水平以下，也就是说，从明年开始的两年至三年的时间里，我国必须将15.2%的平均关税率降到10%以下。关税的下调必然会影响进口产品的价格，并提高这些产品在我国市场中的竞争力，因此对我国的厂商而言就必须努力提高自身的实力以面临即将到来的考验。



三、合理的暴利将不存在于未来

在IT产品当中，有不少都存在着暴利现象，它的存在是合理的，这一点对于广大用户而言也许难以理解。但IT业在我国得到大力发展仅有短短数年，而任何新产品的出现以及任何品牌的建立都需要一定类似暴利的盈利方式方可以吸引投资、确立品牌。换句话说，在当今这个以市场为中心的发展局面中，很少有人敢于投资在获利低的产品线上，而一个新产品的诞生也确实需要更

多资金的投入，以扩大宣传力度并保证必要的研发需求，而公司的持续发展也必须要经历原始资金的积累，这就是为何在IT产品中常常会出现新产品比老产品要贵出许多的直接原因，其实它们的物理成本可能相差无几，但宣传费用却千差万别。

因此，我国的品牌建立不但需要时间，还需要更多的资金积累。这一点对于国外的许多老牌企业来说，自然是具有一定的优势。因此，在今后一两年中，我国的IT产品有一些暴利色彩，或者有一些价格的改变，我们都应该可以理解。

尾声：杀毒软件的战役还远未结束

当你看到这篇稿件时，金山、瑞星、江民及其它一些杀毒软件厂商所搞的种种名目降价活动应该已告一段落，因为50元的价格只能存在于这些活动之中，消费者不可能永远保持高涨的购买热情，而厂商也不可能等待“薄利不多销”的被动局面出现。因此活动之后，售价会有一定程度的上升，但由于在此次价格战中，一些国外产品也降低了自己的价格，所以杀毒软件的价格也无法再一次回到200元的高度。

最终各个厂商还是会把价格定在一个折中点，根据本刊记者就此次事件的了解与判断，最终杀毒软件的价格会定在百元以内。其实，最终的价格并不是我们所要讨论的核心问题，我们之所以在此时才推出本篇专题，是希望通过这个事件让大家对于未来行业的发展有所借鉴。



中国可以造出这样一双鞋，它既舒适，又耐用，还可以防止汗脚、臭脚，如果你喜欢篮球，它可以让你跳得更高，如果你喜欢足球，它可以让你踢得更准，至于价格，也不贵，两百元左右，可以让你既选择、又喜欢……看起来，这是一双上帝造出来全能鞋，但不知为何穿在多数人脚上的还是那种打着对勾的进口产品。所以，我说国产企业还要走过一条漫漫的崎岖之路，而今天所发生的一切也许可以让你得到些许宝贵的经验。

其实历史的渊源就好似人类的记忆，萦绕眼前的总是刚刚发生的几段故事。有时，也许我们会翻开几页早已破损的书简，但你是否知道在那早已泛黄的纸面上所记载的究竟是历史的记忆还是未来的轨迹…… P

媒体文摘

eNet 10月30日

.COM春天来临？

从SOHU的季报看，最大的亮点，或者说，最值得关注的，是第三季度网络广告业务继续快速增长。本季度，搜狐公司的广告收入达到370万美元，比去年同期增长52%，比上一季度的340万美元增长了9%，并且超过公司预期40万美元。实际上，由于6月份世界杯的举办，SOHU、新浪、网易三大门户在第二季度的广告收入分别比今年第一季度增长34%、16%、103%，明显加速增长。而进入第三季度，SOHU的广告收入并没有出现预期中的下滑，而是继续相比第二季度增长9%，这就显示出一个信号：中国网络广告市场在经过2001年的低迷后，很可能从2002年2季度开始进入新一轮的增长周期。如果新浪、网易的季报同样显示3季度广告收入继续增长，那么将可以确信这个结论。由于网络广告的高盈利性（毛利率超过60%），因此，广告市场的快速增长将意味着国内几大门户的业绩有望持续增长。



chinabyte 10月30日

网络游戏业面临春天？

2000年以来，随着网络泡沫的破灭，全球互联网进入了大规模的调整。但与此同时，网络游戏却以其简单而成熟的商务模式、“娱乐经济”的特性而一举成为目前国内互联网业中最具有现实盈利性和持续发展潜力的行业之一，再现了互联网的增长奇迹。网络游戏实质上属于电子游戏范畴，是电子游戏借助于互联网技术所衍生出来的一种新型的游戏类型。在中国电子游戏市场，由于网络游戏基本上解决了“盗版”这一难题，因此在发展上一枝独秀。自中国网络游戏市场正式形成，两年内就占据了国内电子游戏市场的半壁江山，2002年起网络游戏将稳稳占据中国正版游戏市场的“老大”地位。



编辑导语

最近的生活有些纷乱。表面上似乎是事务增多，实际上内心明白，更深的原因是原有节奏被打乱，而新的节奏尚未建立。好在于我来讲，尽管快乐与痛苦同行，毕竟前者占据了优势，而且这些日子中亦不断有收获。想起了九月底和友人去爬香山看满山的红叶。当日天气颇为宜人，而入眼的却尽是各样的绿色，好在我们游兴颇浓，最后还是摘了几片熟得快掉落的叶子权当纪念。后来知道犯了一个错误：秋叶须经霜打之后才会红。这几日北京连降冷雨，气温骤降，繁忙的工作中偶然想起：香山的叶子们应该开始争红斗艳了吧……

上一期我们介绍了Windows XP的SP1升级版本，相信已有读者亲自体验，这种感觉是实在的。而这一期我们将对微软的新操作系统作一介绍，其中对Windows XP Media Center Edition（媒体中心版本）进行了较详尽的描述，此外对正在开发中的Microsoft Codename Longhorn系统也有一些前瞻性的展望。虽然新系统目前对大家来说仍显遥远，但相信不久它们将成为大众所熟悉并常用的电脑操作平台。如此来看，触摸到这种类型的新技术，我们的感觉仍然很实在。

其实我并不是新技术的疯狂追随者，只是喜欢看到它们给用户带来的更多实用性与趣味。毕竟这是一个和平而快速发展的年代，这样的年代中，理想的生活是每个人都尽可能得到更多的乐趣与智慧，而软件业亦是朝着此目标发展的一个行业：多种多样的产品与技术正是有智而又有趣的源泉。这恰好符合了西方大哲学家罗素所说的：幸福来自于多样化（我们姑且认为乐趣与智慧是幸福的两个特征吧，他原来用的词是“参差多态”）。罗素认为这句话既适应整个社会，亦适应于单独的个体，对此我深信不疑。因此也希望有越来越多的人张扬自己的个性，也祝愿所有的朋友能多拥有几种爱好，这样个人的生活形式与乐趣来源将是“参差多态”，幸福对你也许将变得不再遥远。

突然又想起，其实更大的庆幸是我们都还年轻，年轻的时代有着无限多样化的可能，这正如我们现在所处的这个IT年代，你认为呢?

实习编辑：风行水

Microsoft 微软新操作系统

——预览与我们的前瞻

策划：本刊编辑部
执笔：北京 未知的路
晶合实验室 炎枫

Windows XP Media Center Edition
Microsoft Codename Longhorn
Windows XP Tablet PC Edition
Windows.NET 2003 Enterprise Server

在PC平台上，微软公司的视窗系列一直处于垄断地位，PC用户中没有接触过其产品的可谓少之又少。在短短的十几年间，Windows已改朝换代多次。

Windows 3.X和Windows 95/98/Me系列为微软公司为家庭个人和SOHO（居家办公）人员量身定做，此类系统拥有无与伦比的多媒体性能（当然死机概率也同样无与伦比）；Windows NT系列包括NT4.0、5.0（即Win2000）和6.0（Windows XP），此系列为小型办公、小型网络所常用，系统的稳定性也随着服务包和版本的提升而更加优秀。

首先让我们来看一下这些已出现的视窗系统占有主流市场的时间：

Windows 3.X：1990~1995
Windows NT 3.1~4.0：1993~1999
Windows 95：1995~1998
Windows 98：1998~2003
Windows 2000：1999~2003或更迟
Windows XP Home Edition/Professional：2001~2006

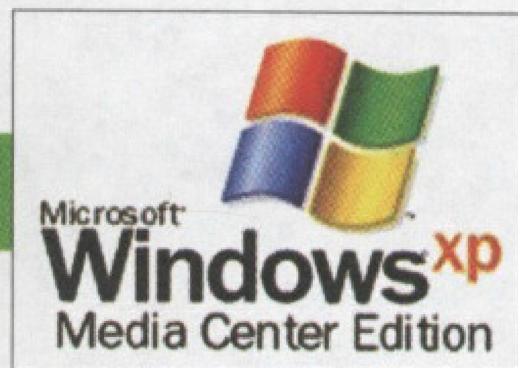
以上的推测数据并非杜撰，而是根据微软公司的市场预测所得。微软市场部高级经理Lars Ahlgren声称，微软公司的主流产品有效服务期限为5年，企业还可以购买另外两年的额外服务。此举预示着，Windows XP的有效服务期可以延长到2006年；Windows 2000原定失效日期为2003年3月31日，现在可以获得两年的喘息机会。由此可看出微软的操作系统寿命并不是一般想象的长，笔者手中有一份经简单压缩即可用一张1.44"软盘装下的Windows 1.X，其实Win1.X~3.X系列算是最长寿的系列了。

而微软的产品又一直有着很强的连续性，即使是尴尬的Window Me，也起着承前启后主流系统的重要任务，这样在同一时期，总有多种产品在市场上流行，正是一波随一波之势。如今来看，Windows XP的家庭版（Home Edition）与专业版（Professional）势必全面取代老一代系统，但它们成长之时又会有什么诞生呢？呼之欲出的正是此文的主角们：

Windows XP Media Center Edition
Microsoft Codename Longhorn（正式名尚未确定）
Windows XP Tablet PC Edition
Windows.NET 2003 Enterprise Server

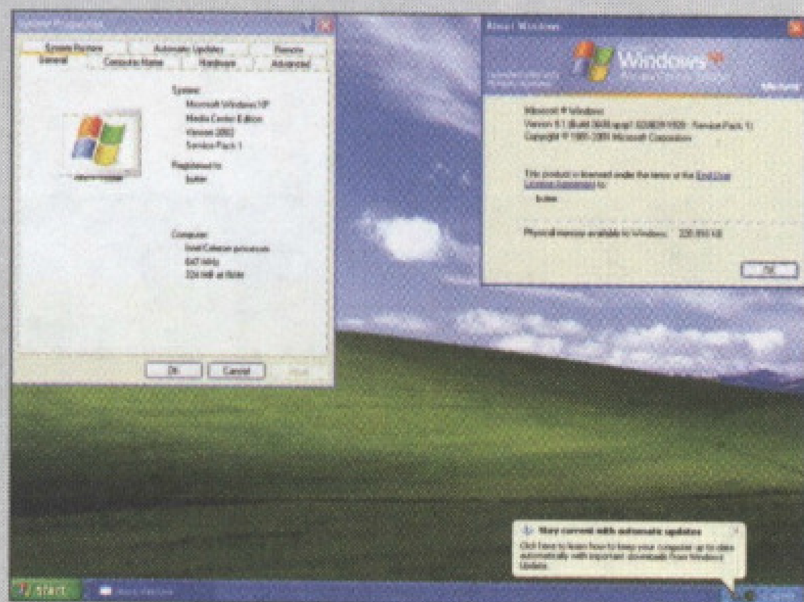
它们能继续让微软在市场上续写不败的神话吗？

Windows XP Media Center Edition



——媒体中心版试用手记

下文简称Windows XP Media Center Edition（视窗XP 媒体中心版）为“Windows XP MCE”或“MCE”。介绍开始前让我们先了解一下什么是Windows XP MCE。本质上来说Windows XP MCE就是：“Windows XP Professional+Service Pack 1+附加程序+相关支持服务+Media Center（媒体中心）”。让我们来看一下它的桌面及相关的版本信息，你就会明白笔者所说的这一点（图1）。


图1

一、MCE与媒体中心级PC

Windows XP MCE只能运行在“媒体中心级”的PC机上，我们所谓的媒体中心级PC所指的是以HP Media Center PC（图2）为代表的配置，此PC机拥有强劲的CPU、高级显示卡和大容量内存，使用Wireless（无线）接口连接DV/DC（数码摄影/摄像机）、卫星电视及一些其它的媒体装置，如DVD刻录机、环绕声音箱等。目前，只有惠普公司明确表示将在美国发布媒体中心级的品牌机（10月29日，惠普的媒体中心PC和微软的MCE一同发布），此外，三星公司表示将在其它区域发布媒体中心PC，同时微软公司表示11月后会宣布2003年Windows XP MCE的合作伙伴。


图2

Windows XP MCE的出现，意味着无论是学生公寓、单人公寓还是孩子的房间，只要有放置一台PC机或电视机的地方，就可得到一个完整的娱乐中心。你可使用传统的方式（即鼠标键盘）来控制应用程序，同时当你想在电视机前欣赏DVD、音乐、照片时，也可只用一只遥控器来控制距你几英尺远的PC。你也许并不关心如上功能，但你可用它配合一台电视机来玩一玩Quake Ⅲ，可以说它更像一台游戏机了。

说了这么多只是为了让大家了解到我们介绍的媒体中心级PC也只是一台PC而已，不同点是它非常强大而已。我们测试用的CPU是1.8GHz Pentium4、512MB内存、强劲的NVIDIA GeForce4 Ti 4200 64MB图形显示卡。这绝不是一个机顶盒，而是一台比你平日所用的计算机强劲更多的PC。但或许凡事总是有好有坏，在我们测试的过程中，媒体中心程序也会崩溃，例如无故停止工作、播放时花屏，让你不得不重新启动媒体中心程序。



图3

二、MCE的安装与外观

Windows XP MCE的安装界面（图3）其实很简单，和Windows XP及下面我们要介绍的Windows Longhorn相差无几，但设置相应复杂得多。里面出现了很多奇怪的硬件，有些你必须按照说明上的顺序进行安装，有些则需要忽略掉。其中最难搞定的当属电缆附件控制，你需要熟知待连接的显示器及电视机等连线是如何连接。初次进入媒体中心时回让你进行相关设置。

就像前面所说，在Windows XP中的经典蓝色、绿色主题依然是标准设置。媒体中心程序中的大按钮设计及遥控器上可控制的媒体功能非常全面，微软公司也为PC制造商建立了一个标准的遥控器配置供其它厂商参照修改（图4），就类似我们使用的图形显示卡的公版一样。



图4

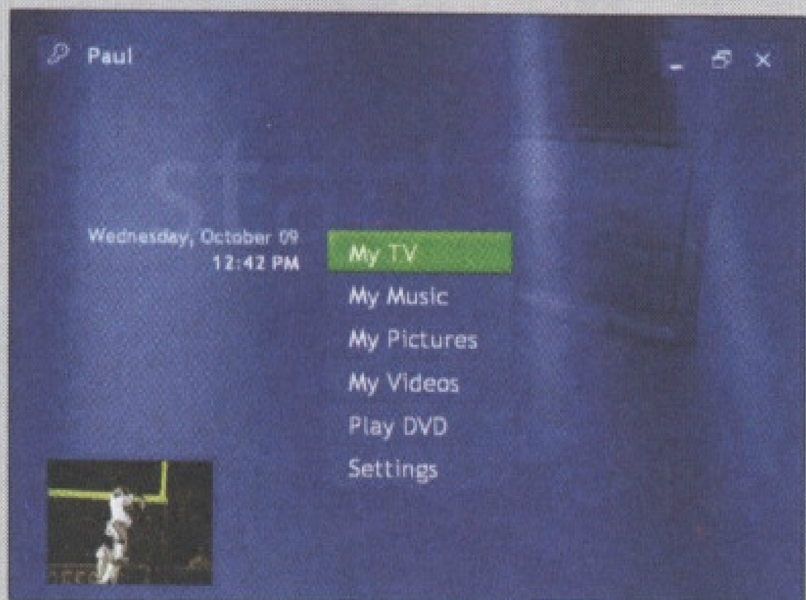


图5

三、媒体中心与强劲的媒体功能

启动媒体中心程序以后，我们发现其中有6个选项（图5），囊括了媒体中心的所有功能，让我们一一看来。

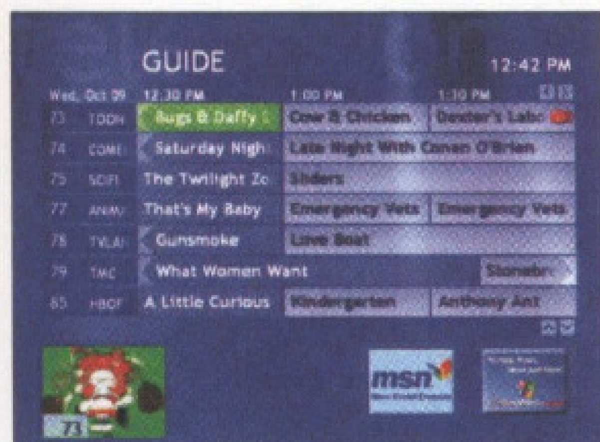


图6

1.My TV（图6）

大多数家庭都会使用这个功能来欣赏电视界面，这个功能支持电视的相关设置、录制电视节目和基本搜索功能，画中画（Picture-in-Picture）功能在这上面发挥得相当完美。全屏幕观赏电视节目的效果和平时观看卫星电视感觉一样，但是毫无疑问也提供了很多改进。



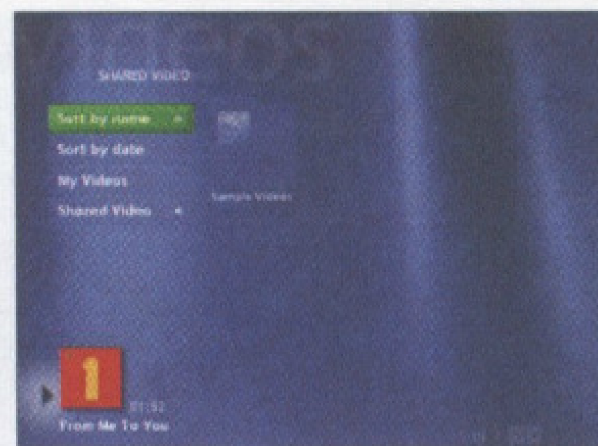
图7

2.My Music（图7）

音乐模块很简易直观，你可用它来控制播放从CD-ROM上保存下来的音乐文件，主画面列出了你最近播放过的内容。也可通过专辑、艺人、CD名称等列表选择想要播放的音乐。在播放音乐的同时可用“Slide Show”（幻灯片演示）功能来浏览你喜爱的图片。

3.My Pictures

和My Music模块类似，My Pictures功能也是属于“多媒体+多媒体设备”类型的集合功能，除在播放硬盘上的图像外还可播放从数码相机上下载的照片，并可便捷地编辑自己的图像。此功能可和My Music功能搭配使用。


图8

4.My Videos（图8）

这个功能模块可以说是媒体中心程序中最主要的内容，你可方便地使用数码摄像机或照相机、摄像头类的媒体硬件来录制、编辑家庭录像，并可快速保存成媒体文件、通过媒体中心外的附加软件来制作成VCD/DVD（MCE本身并不支持DVD烧录）。另外其中的Digital Movies（数码电影）功能和网络电视及DVD电影一样，你可随时在播放中使用暂停、停止、继续播放等常用功能，清晰度方面则要看资料源而决定。

5.Play DVD

播放DVD的功能无需多说，无论是使用计算机或电视均可同样简洁地进行设置、播放及搜索画面。

6.Settings

设置功能相当全面，所有的媒体设备均可在里面找到相应的设置、调节功能。

这样Windows XP MCE就基本介绍完了，最后要告诉大家的是它的确是前所未有的强大媒体系统，它可让我们的生活空间进一步系统化、个性化。对这一切你是否准备好了呢？希望你在看到我们最后给出的报价时不要却步：惠普媒体中心PC预售价为1300至2000美元，配置一个可刻录DVD驱动器及5.1环绕声系统；Windows XP MCE升级版售价为50美元，你需要有一个正版的Windows XP才可安装。



Microsoft Codename Longhorn

——微软长角牛（Longhorn）预览



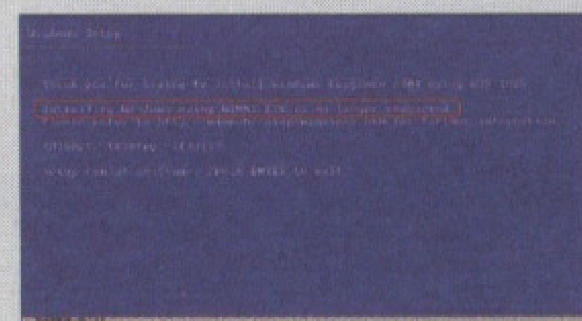
图1

Microsoft Codename Longhorn是微软公司正在研发的产品之一，作为Windows 2000的后继产品，它分为Longhorn XP Professional和供家庭多媒体使用的Longhorn XP Media Center（与Windows XP Media Center非同一产品），请同我们来一起提前欣赏一下她的芳容及体味一下其内涵。这里介绍的Microsoft Codename Longhorn的版本号为Build 6.0.3683.Lab06_N.020923-1821（图1，图中系统Logo仍未修改），从以上信息中我们解读出以下重要信息：

1.此时的开发版本号为6.0.3683；

2.Longhorn是NT6架构；

3.于2002年9月23日18点21分编译完成。


图2

一、安装与登录

Longhorn XP同样支持从命令行（Command Prompt）模式及Windows下直接安装，与前作不同的是此版本在命令行模式下不再支持使用Winnt.exe进行安装，这一点我们可从图2中看出。另外值得一提的是从资料中我们了解到Longhorn至少需要1G CPU，256MB物理内存以及32MB显存的支持。我们相信到了普及使用的那一天，这个配置应当不算要求太高。

Longhorn XP的登录界面与Windows XP基本相同，简洁、直观、华丽（图3）。唯一不同的是在屏幕右上角增加了一个时间及日期的显示，不算大的创新但实用性增加了，笔者很欣赏微软在这些细微环节上的精心改进。


图3

二、外观及组件的更新

在进入系统后明显和以往感到不同，默认的主题为“Plex”，素雅喜人（图4）。其中集成了我们关注的MSN 8、IE 6.05及Messenger 5.0。



图4

在用户界面方面我们看到Longhorn新增加了边条栏（SideBar，图5），此工具是原系统中任务栏（TaskBar）的增强程序，不仅包含了任务栏的主要功能，还增加了虚拟桌面、从Internet上检索信息、快速启动、常用程序列表及一只精美的3D时钟。其中的虚拟桌面功能可让你同时在几个不同的桌面间切换，并且可定制其风格，类似Lindows下的Visual Desktop，大大方便了用户的使用，你完全可将编程、美工、娱乐等常用工具图标分别安置在几个不同的虚拟桌面上，以方便管理。



图5

Longhorn中的资源管理器使用了新的界面（图6），从图中可看到各驱动器下增加了一个类似进度条的东西，这实际上显示了我们的驱动器的使用量，在Longhorn的正式版中将引入“Whilst Yukon”来取代我们熟知的WFS（Windows File System，即Windows文件系统），它将提供把“元数据（Metadata）”注入给资源管理器等功能，可惜的是在此版本中并未包含Whilst Yukon，我们看到的相应功能是使用了一个模拟的服务来提供的。此外一个不大显眼的改变是在资源管理器中，所有的标题都转移到了标题栏的中间显示。

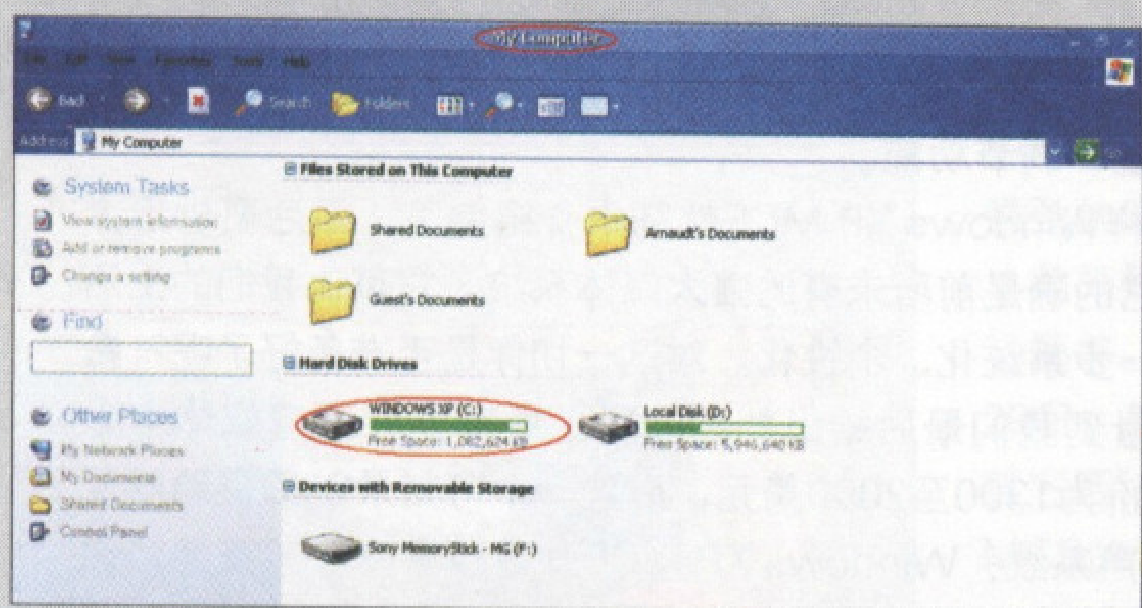


图6

My Picture & Videos（我的图片与视频）文件夹则给人以焕然一新的感觉（图7），缩略图（Thumb）的显示速度比Windows XP快了许多，左侧的工具栏提供安装过的图像处理程序列表，文档列表上方提供3个快捷功能钮，分别为“View Slide Show”（幻灯显示）、“Create Album”（制作相册）和夸张的“Burn DVD”（烧录DVD）功能，不知道微软是否想要在各光驱厂商的CD-RW市场跳完楼后再在DVD-RW市场也牺牲一把。



图7

在“显示属性”设置中，我们也发现有了很大的改变（图8），Longhorn将系统面板详细地作了分类，看来更加体贴用户的设计总是微软不断追求的目标。

至于其它更新的组件，如MSN 8、IE 6.05及Messenger 5.0，我们相信大家在近期都能从微软的官方网站获取，这里就不过多介绍了。

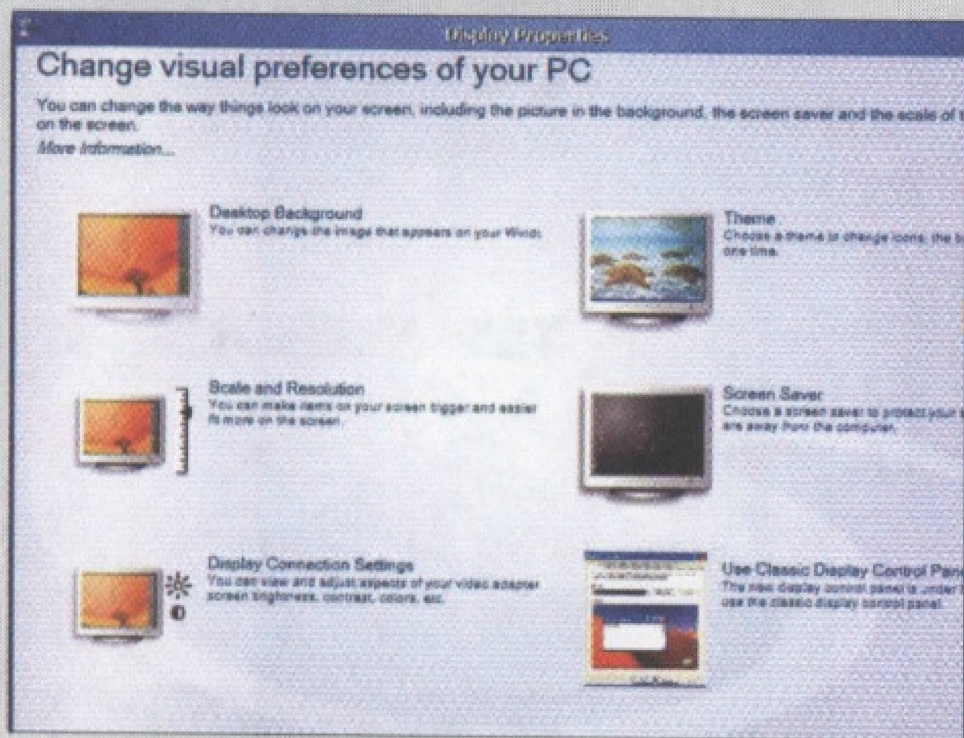


图8

三、其它新特性

1.Avalon（阿瓦隆）将成为重要的核心部件

Avalon是传说中凯尔特族的西方乐土岛。据说亚瑟王及其部下死后尸体被移往该岛。Avalon架构在.NET Framework基础上，负责上文中提到的SideBar、资源管理器左面的功能栏和显示控制面板等界面。

2.DirectX 9.0 Beta

网上的测试版本应当很快会出来，如果大家喜欢尽管下载一个试用，这里也不展开介绍了。

3.版权保护进一步加强

看来微软为得到音乐商的支持，已开始为MP3提供版权保护功能，今后没有被授权（CopyRighted）的MP3被尝试播放时将会和WMA文件一样被拒绝播放，并被引导到一个版权说明网页。



Windows XP Tablet PC Edition



Windows.NET 2003 Enterprise Server



Windows 2000 Service Pack Win2000.SP4.41402

Windows.NET 2003 Enterprise Server分为标准版和企业版，其中企业版又分X86架构和Itanium架构（分别为32位和64位架构），其对硬件的要求在今天看来并不是太高，推荐配置为内存256MB，CPU为550MHz（标准版）/733MHz（企业版，X86架构）。系统支持多CPU，标准版可支持1～2颗CPU，而企业版支持多达8颗CPU。新的.NET系统与其它系统的最大不同之处在于：前者强调的绝非华丽的界面和强大的媒体性能，而是把稳定与性能列为首要目标。它完善了Windows 2000 Server版中Server Manager的概念，可分别管理和定制相应的服务内容，如File Server、Print Server、Application Server（IIS&ASP.NET）等。看来这次热衷于Windows 2000系列服务器系统的管理员其转型是在所难免了！

Windows XP Tablet PC Edition实际上是Windows XP Professional的一个超集，与前面介绍的Windows XP Media Center Edition类似，它在前续版本的基础上增加了新的功能。只是此版本结合的硬件为“Tablet PC”。在新的软硬件平台上，你可用电子笔控制整台PC，亦可在此PC中创建手写的文档与手绘图片，你甚至可通过语音输入文字或控制你的机器！事实上这是一个为移动电脑用户设计的操作系统，Tablet PC的体积很适合携带。然而尽管有如此多的功能，我们仍可看出其内核在前续版本基础上并无太多改变。

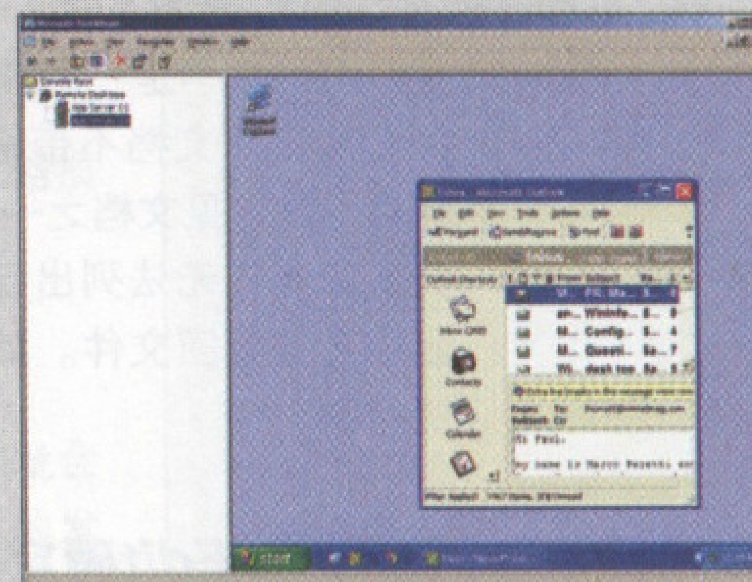


Windows XP Tablet PC外观。

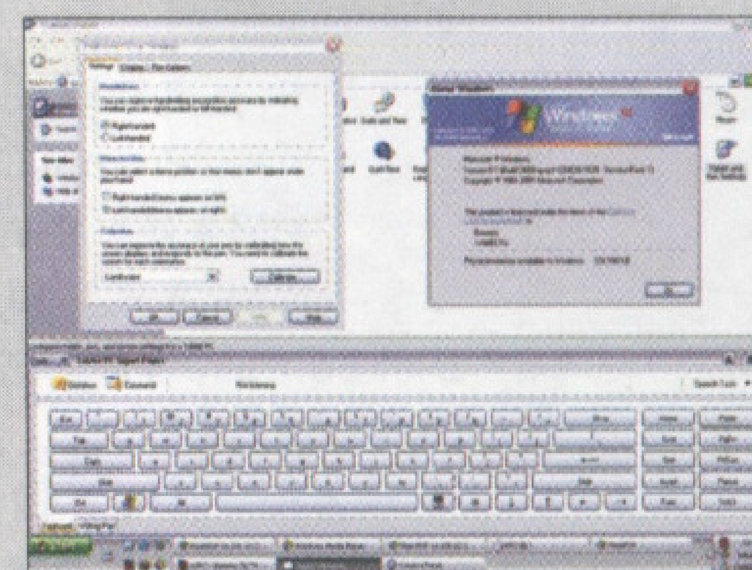
在成文之际，得知Windows 2000 Service Pack Win2000.SP4.41402的测试版本已发布，在此一并给大家介绍。这也是微软公司第一次公开服务包的版本号，笔者不建议Windows 2000的用户对此抱有太大期望，希望其将进一步增强系统性能。如果没有太大改变，它将只是弥补上一个服务包的缺陷而已。另外对于即将发布的测试版本，可能将有新的漏洞出现，希望大家在持有重要数据或数据无法备份的情况下不要轻易尝试。



Windows.NET的基本桌面，有着Windows XP的风格。



Windows.NET的远程登录界面。



Tablet PC的使用界面。

结论

写到这里我们的介绍也就暂告一段落，然而这么多新系统并不是全部面向包括笔者在内的家庭用户。我们看到Windows XP MCE强调的是媒体功能，而且依照Windows Me的发布定位，我们有理由认为Windows XP MCE亦是一个过渡型产品。而其余系统的市场定位则已明显，最后让我们对微软公司未来的视窗系列产品发展方向作一个小小的预测：

1.家庭版

Windows XP Home Edition即将被过渡产品Windows XP Media Center取代。

而Windows XP Media Center将在2004年被Microsoft Codename Longhorn Media Center取代。

2.小型办公/小型网络级别

Windows 2000 Professional被Windows XP Professional/Server取代（目前市场尚未认可）。

而Windows XP Professional/Server将被Microsoft Codename Longhorn Professional取代。

3.大型企业/数据中心级别

Windows 2000 Server/Advance Server/Data Center将被不久的Windows.NET BLA及Windows.NET DTC所取代。

注：BLA=Standard Data Center；DTC=Data Center X86架构及安腾（Itanium）架构。

最后我们看到在新产品中微软有一个逐渐明晰的倾向，就是操作系统与硬件结合，例如我们前面所提到的HP Media Center PC和Tablet PC，难道微软也要为硬件制定标准？从微软视窗系统的发展历史来看，这个构想怕是太大也太恐怖些了吧……

常用文档救护指南

■江苏 谢浩

日常工作中，我们经常遇到常用文档损坏或丢失的情况，有时文档的丢失会给我们造成很多麻烦甚至是巨大损失。例如辛辛苦苦花了很多时间和精力撰写的文章丢失，历尽千辛万苦收集的大量数据资料突然打不开，这时你一定会痛心疾首，并且急切地盼望能将损坏的文档修复或将丢失的文档找回。下面就以最常用的TXT、Excel、Word文档为例，教你常用文档的“起死回生”术。

一、找回丢失的TXT文件

TXT文档是一种纯文本文件，它的扩展名为“.txt”，TXT文档不带格式，便于不同类型文档间的转换，是常见文档之一。下面我们来看看TXT文档丢失后甚至在无法列出目录的情况下，怎样直接从扇区中直接找回文件。其它文件若丢失也可用类似方法找回。

1.用DiskEdit确定丢失文件所在扇区

DiskEdit.exe程序是Norton 8.0中的一个磁盘修复工具，我们可以用它来确定丢失文件所在的扇区。具体步骤如下：

①机器启动时按F8键待出现启动菜单时选“Command Prompt Only”项进入纯DOS状态，或选择“关闭系统”中的“重新启动计算机并切换到MS-DOS方式”项进入DOS模式，然后运行DiskEdit.exe程序。若系统不是Windows 98请用DOS启动盘进入。

②按“Alt”键选“Object”菜单中的“Drive...”项（或直接按功能键Alt+D）选择相应的逻辑盘。

③按“Alt”键选“Object”菜单中的“Sector...”项（或直接按功能键Alt+S），将Data Area（数据区）所指示的起始扇区号填入“Starting Sector（起始扇区）”。

④按“Alt”键选“View”菜单中的“As Hex”项（或直接按功能键F2）将屏幕改为16进制方式。

⑤按“Alt”键选“Tools”项中的“Find...”（或直接按功能键Ctrl+S），在ASCII栏中输入需找回文件的关键词（可以是字符、文字、数字，也可以是其它符号）。

此时，开关项“Search at specified sector offset”关闭，“Ignore Case”项打开。按回车键开始查找，屏幕显示“Search Progress”窗口（查找进度）。这时应注意的是，如果是在硬盘上查找，硬盘容量较大且要查找的文件又偏于硬盘后面位置，则查找时间稍长，须耐心等待，而不要误以为操作失败。

找到后，屏幕会出现相应内容，首先判断所显示的是否就是要寻找的内容。如果不是要寻找内容，则按“Alt”键选“Object”项中的“Find Again...”再继续向下查找；如果正是要查找的内容，则使用PgUp向前翻，直到找到这段内容的开头，记下起始绝对扇区号（屏幕下方Sector后面的数字），再用PgDn向后翻，直到找到这部分内容的末尾，记下终止绝对扇区号（屏幕下方Sector后面的数字），再按“Alt”键选“Object”项中的“Find Again...”

有一点要说明一下，寻找内容如果是汉字，须小心辨别。因为当汉字从它的两个字节中间换行时，它的后一字节与下一个汉字的头一字节在下一行首拼成了一个怪字，并依次影响后面的字。所以有时只能从断续的词语中猜出内容。

⑥重复第5步，直到记下每段内容的起始和终止的绝对扇区号（因为文件在磁盘上的存放并非都是连续的）。例如，我们找到了那个文件分布在3个区域：185~197扇区、132~148扇区、163~178扇区，位置确定后DiskEdit的任务就完成了。

2.用Debug将扇区区域内的内容写成文件

下面以将185~197扇区的内容写成文件为例。

先将有关数转换成16进制数：起始扇区185→B9，扇区数13→0D，字节数512×13=6656→1A00。

启动Debug程序，输入如下命令序列：

-L 100 00 B9 0D<CR>（将A(00)盘上从B9扇区开始的连续13个扇区内容装入内存100处）

-R BX<CR>

BX 0000

:0000<CR>（文件长度高字部分0000写入寄存器BX）

-R CX<CR>

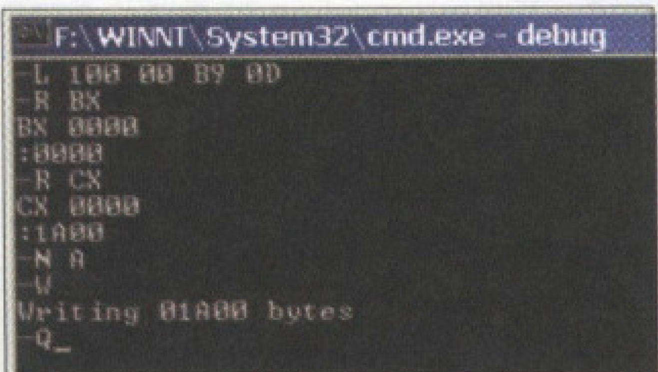


图1

CX 0000

:1A00<CR>（文件长度低字部分1A00写入寄存器CX）

-N A<CR>（将文件名命名为A）

-W<CR>（把从磁盘读入内存中的内容写成磁盘文件）

Writing 01A00 bytes

-Q（退出Debug）

（上面各行命令中，行末的<CR>表示敲回车键，无回车键的行是系统显示的内容，不是敲入的命令。如图1所示）

至此，185～197扇区的内容已写入当前目录下的文件A中了。同样方法，可将132～148扇区和163～178扇区的内容写成文件B和C。

3.用Copy命令将文件合并

用Copy命令将找回的3个文件合并成文件“File”：

Copy A+B+C File<CR>（按文本方式连接）

或Copy A/B+B/B+C/B File<CR>（按非文本方式连接）

用Type命令显示文件File，丢失的文件已全部恢复。用该方法恢复文档需要注意，文件丢失后不能再向该盘写数据，否则可能造成数据被覆盖的情况。

丢失的文件

二、Word文档的修复

Word是最常用的文档之一，所有的文字资料都可以用它来编辑保存，一旦Word文档丢失，会给用户带来或多或少的损失，所以有必要仔细看看Word文档损坏的预防和补救措施。由于Word版本很多，下面以Word 2000为例介绍。

1.利用“自动恢复”功能恢复文件

实际上，在使用Word编辑文档时，如果程序停止响应或发生停电，文档就会因来不及存盘而丢失，但如果使用Word的自动保存功能就可避免这一损失的发生。具体操作如下：

①单击“工具”菜单中的“选项”命令，系统弹出“选项”对话框。

②选择“保存”选项卡，选中“自动保存时间间隔”复选框，在“分钟”框中输入时间间隔（图2）。该数值越小，自动存盘越频繁，出现问题后能够恢复的信息就越多，用户的损失也越小。但该值也不宜太小，因为存盘操作太频繁会影响你的编辑效率，而且也没这个必要，自动保存时间间隔应以5～15分钟为宜。

③单击“确定”按钮退出。

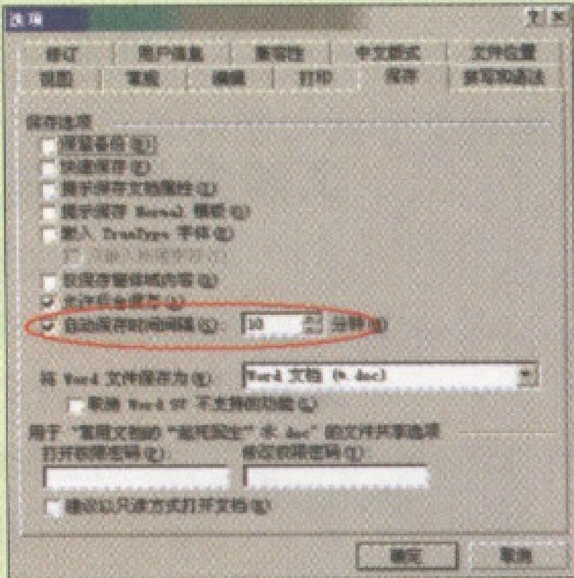


图2

在启用了“自动存盘”功能后，Word每隔一定时间就会将文档所做的修改保存在一个独立的临时恢复文件中。如果在突然死机或关机的情况下，重新启动机器后Word会自动打开恢复文件。由于恢复文件不同于正常文件，必须给定文件名重新存盘。

如果重新启动计算机后Word没有将恢复文件自动打开，这时可用手动的方法打开：

①启动Word，单击常用工具栏中的“打开”按钮，系统弹出“打开”对话框。

②在“查找范围”下拉列表中，找到包含临时文件的文件夹。一般情况下Word临时文件的路径：

Win9X下为：Windows\Application Data\Microsoft\Word

Win2000下为：Windows\Profiles\用户名\Application Data\Microsoft\Word

如果上述两个文件夹中没有自动恢复文件，你可单击“工具”菜单中的“选项”命令，并选择“文件位置”选项卡，在“‘自动恢复’文件”后面显示的即是保存临时文件的文件夹。如果该文件夹的路径没有全部显示出来，可单击“‘自动恢复’文件”后，再单击“更改”按钮（图3），在系统弹出的“更改位置”对话框的“文件夹”框中查看保存文件的完整路径。

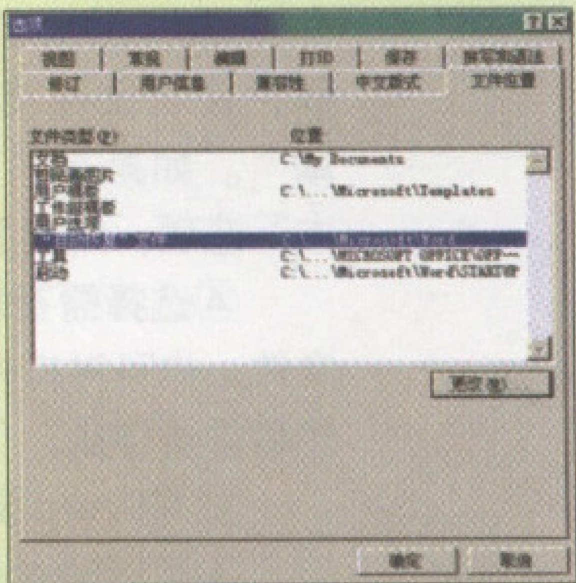


图3

③在“文件类型”下拉列表框中，选择“所有文件（*.*）”，这时你看到文



件名为“‘自动恢复’保存...”的文件，这就是自动恢复文件，每个恢复文件都以“.asd”为扩展名。选择需要的恢复文件，单击“打开”按钮（图4）打开恢复文件。

④单击“文件”菜单中的“另存为”命令，以新文件名将恢复文件重新存盘。

2.利用Word备份功能来恢复文件

在Word文件受损时，你还可以利用Word备份文档来修复。这首先需要设置Word文档的自动备份功能，设置该功能的操作步骤如下：

①单击“工具”菜单中的“选项”命令，系统弹出“选项”对话框。

②选择“保存”选项卡，然后选中“保留备份”复选框（图5）。

③单击“确定”按钮。

这以后如果不小心丢失了Word文档，则可打开该文档的备份文件（文档备份与原文档默认的保存位置相同）即可找回丢失的Word文档。要在Word中打开备份文档，可按以下步骤操作：

①单击常用工具栏中的“打开”按钮，系统弹出“打开”对话框。

②在“找查范围”项中选择原文档保存的路径。

③在“文件类型”下拉列表框中，选择“所有文件（*.*）”，单击“视图”按钮旁的三角箭头，然后单击“详细资料”命令。此时备份文档的名字在“名称”栏中显示为“备份属于...”，备份文档的类型在“类型”栏中显示为“Microsoft Word备份文档”（图6）。

④在文件列表框中找到并单击需要打开的备份文档，然后单击“打开”按钮。

3.修复受损的Word文档

如果在试图打开一个文档时计算机没有响应，则该文档可能已经损坏。这时，你可以使用Word提供的专门的文件恢复转换器来恢复损坏文档中的文本。在你使用此文件转换器成功打开损坏文档后，可将它保存为Word格式或其它格式（例如文本格式或HTML格式），文档中的段落、页眉、页脚、脚注、尾注和域中的文字将被恢复为普通文字，但不能恢复文档格式、图形、域、图形对象和其它非文本信息。要恢复受损Word文档中的文字，可按以下步骤操作：

①单击“工具”菜单中的“选项”命令，系统弹出“选项”对话框。

②选择“常规”选项卡，选中“打开时确认转换”复选框，单击“确定”按钮（图7）。

③单击常用工具栏中的“打开”按钮，系统弹出“打开”对话框，在“文件类型”下拉列表框中选择“从任意文件中恢复文本”。如果在“文件类型”框中没有看到“从任意文件中恢复文本”选项，则需要安装相应的文件转换器。

④选择需要修复的Word文档，单击“打开”按钮即可打开受损文件，你可对打开的文档进行适当编辑修改，删除被破坏的信息，然后重新存盘。

如果Word程序没有安装文件转换器可按以下方法安装：

①运行Microsoft Office安装程序。

②在“Microsoft Office 2000维护模式”窗口中执行第二项“添加或删除功能”。

③在“Microsoft Office 2000：更新功能”窗口中，选择“转

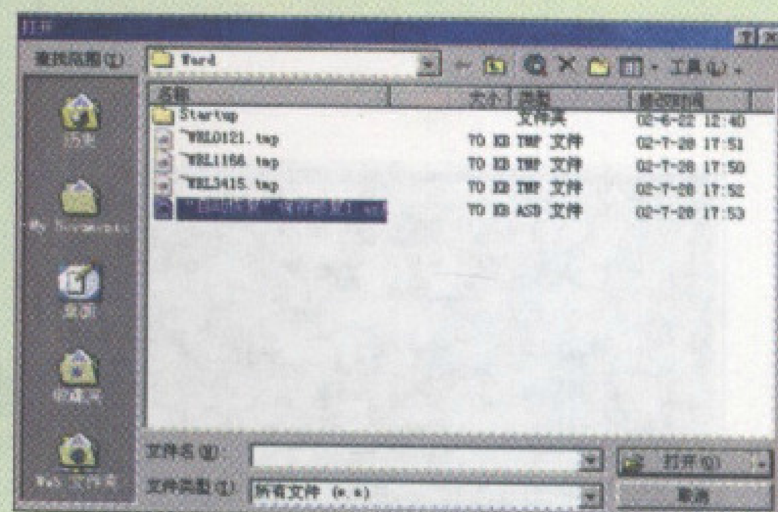


图4

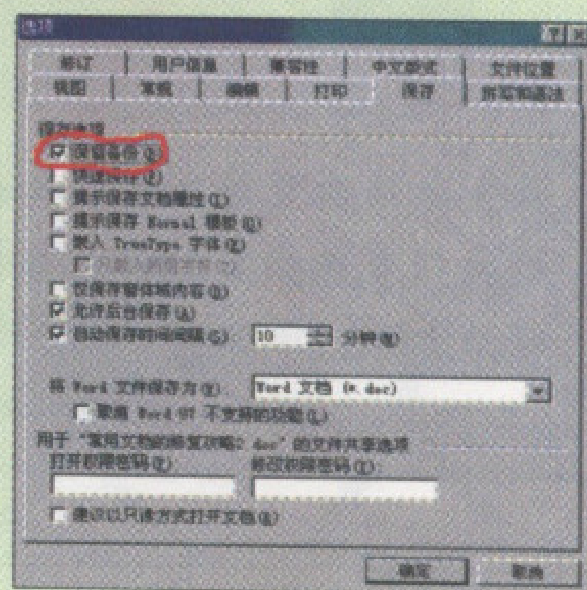


图5

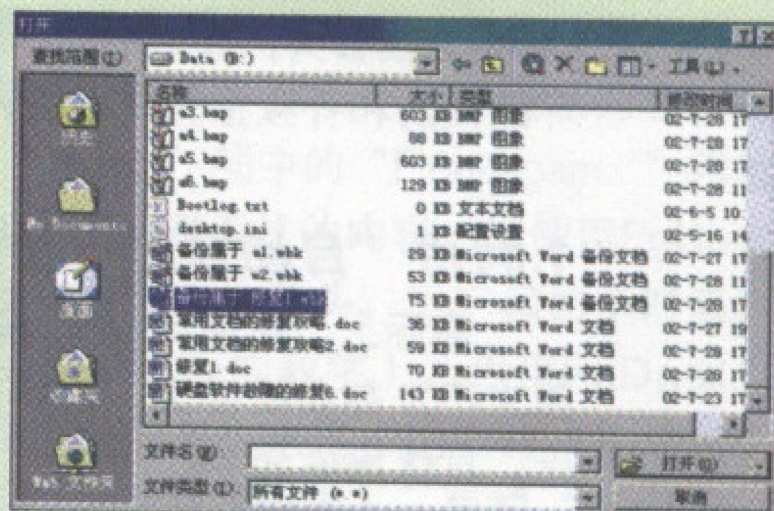


图6

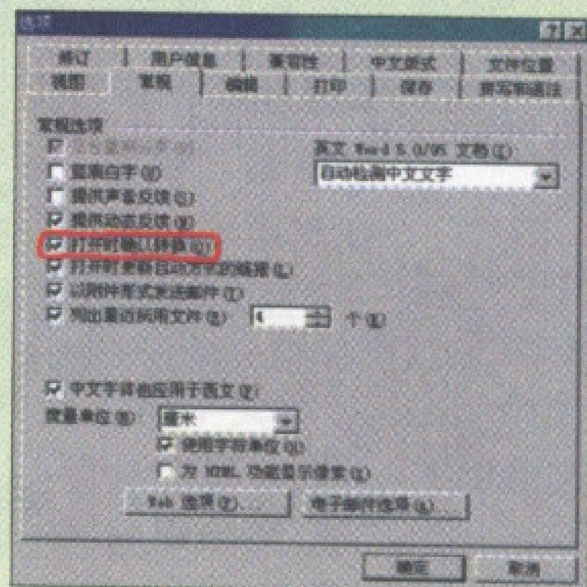


图7

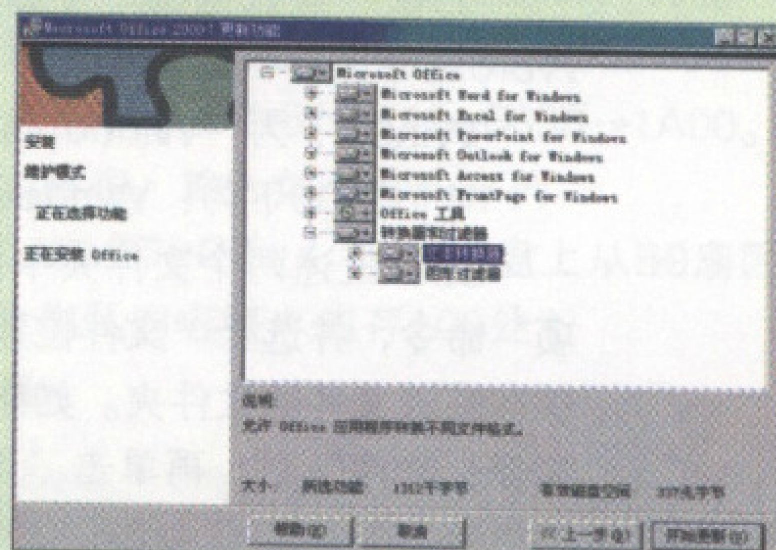


图8

换器和过滤器”下的“文本转换器”（图8），按“开始更新”钮。

④安装程序开始向Word添加文本转换器，结束后出现“Microsoft Office 2000 Premium的安装已成功完成”的信息，按“确定”退出即可。

三、Excel文档的修复

Excel是又一常用文档，它主要用于数据存储和处理。Excel文档损坏同样会给用户造成不同程度的损失，下面介绍两种常用的Excel文件修复法。

1.“偷梁换柱”法

利用Word程序来打开Excel文件。

进入Word，选取打开文件的类型为“Microsoft工作表格（*.xls;*.xlw）”，系统提示选取整个工作簿还是某个工作表（图9），如果要打开整个工作簿可选“整个工作簿”后按“确定”，Word将打开整个工作簿，其中的每张工作表都以一张单独的表格显示在Word文档中；如果只要打开其中的某一张工作表，可在图2的窗口中直接选中该表的表名后按“确定”打开。

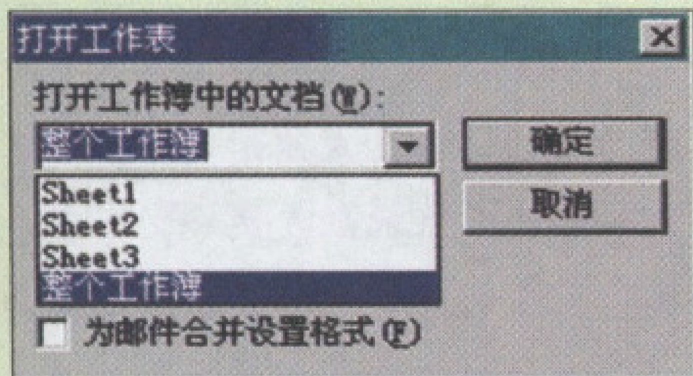


图9

注意，第一次使用Word打开Excel表格时，系统可能出现“Microsoft Word无法导入指定的格式。这项功能目前尚未安装，是否现在安装？”的提示信息，你可插入Microsoft Office安装盘，按“确定”键，系统将自动添加该功能。

打开后先将文件中损坏的数据删除，再将光标放到表格中，执行“表格”→“转换”→“表格转换成文字”，选择制表符为文字分隔符，将Word表格转为文本，最后选择“文件”→“另存为”，以纯文本格式存盘（即文件类型选“纯文本*.txt”）。

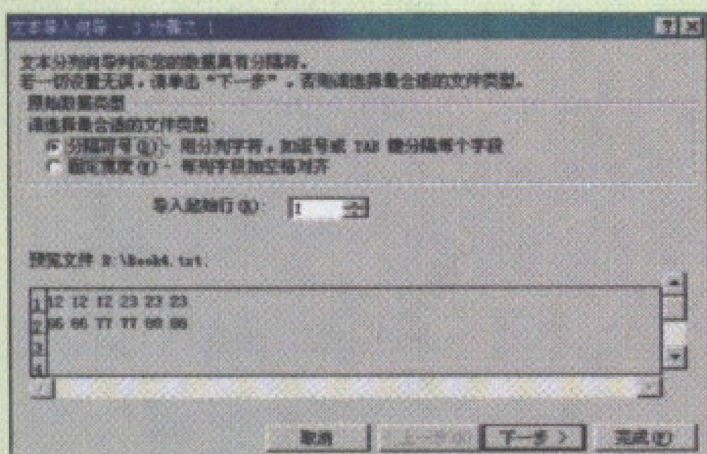


图10

再用Excel打开该文件，将文字类型选择为“文本文件”或“所有文件”，选择刚存盘的TXT文件打开。这时屏幕出现图10所示的文本导入向导，你只要一路“下一步”即可顺利打开该文件。你会发现其内容与原工作表完全一样，只是文字、数字格式丢失，所有公式也需重新设定。如果有多张工作表，可分多次将其余工作表逐一转换。

有一点需要注意，这种修复的方法是利用Word直接读取Excel文件功能实现的，该方法在文件头没有损坏，只是文件内容有损的情况下比较有效，对于文件头已经损坏的Excel文件，此方法修复率较低，可用工具软件来修复。

2.工具软件法

Concept Data公司提供了一个专门用于修复Excel损坏文件的修复工具——ExcelRecovery，能对Excel 6.0/Excel 97/Excel 2000文件进行修复。该软件大小为790kB，可到http://www.downme.net下载。软件安装后自动将Excel修复程序加到Excel软件中，在“文件”菜单下会多出一项“Recovery...”，可通过该项打开需修复的Excel文件。

具体操作：

①运行Excel。

②打开“文件”菜单下的“Recovery...”项，出现ExcelRecovery对话框（图11）。

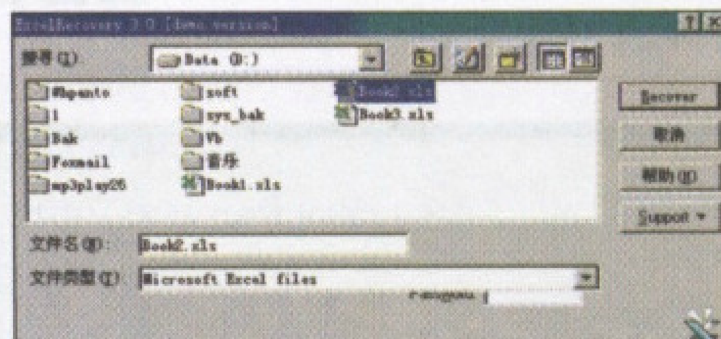


图11

③选定要修复的Excel文件，然后按“Recover”钮，ExcelRecovery程序就开始以修复方式打开文件。

④文件打开后，删除掉一些多余或已损坏的信息，然后以新的文件名重新存盘。

注意，从网上直接下载的软件为演示版，该演示版只能修复普通文件，不能修复带Visual Basic代码、图表及包含口令的Excel文件，要修复这些文件需要进行注册，但对于一般用户来说，只要能够修复普通文件也就够了。

以上是笔者在电脑使用和维护过程中的一点经验之谈，也是常用的文档救援手段。利用以上方法笔者已成功恢复了相当多的文档及其它数据资料。这些方法操作简单，实用性强，望能对大家有所帮助。

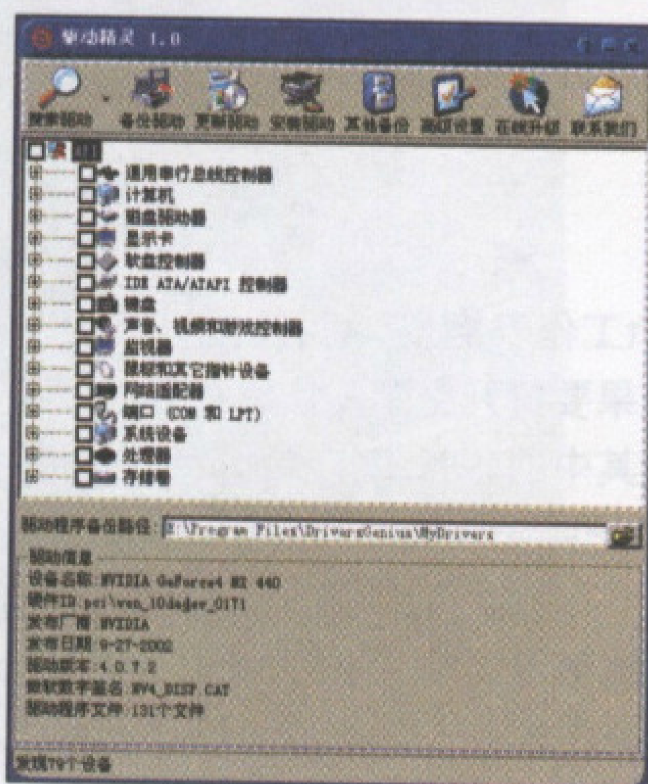
中国共享软件

■重庆 CoCo

国庆节时因为做一个项目而飞到了北京，由于太匆忙，一直没有找到时间和北京的朋友聚一聚，甚是遗憾。国庆的北京已开始感到丝丝的凉意了，特别是离开的那天，刮了很大的风，穿上两件厚衣服走在大街上，身体还是不自觉地颤抖。北京的机场实在是很大，号称见过一些世面的CoCo愣是像在迷宫里一样，看着ABCDEFGH的Check点，差点找不到回重庆的路，哎……最近听说北京气温已是零度了，但这篇稿子还是CoCo穿着一件T恤写出来的，实在是重庆温度高呵。不过今天窗外刮起了大风，给山城带来了些许秋意，真怕看不到秋天而直接进入隆冬，希望来一场大雨，好让CoCo穿上早已准备好的秋装风衣招摇过市……（软件推荐信箱：hylwr@sina.com）

不再烦人的驱动安装——驱动精灵

□版本：v1.0　□大小：6.13MB
□授权：免费软件　□作者：驱动之家
□平台：Win9X/2000/NT/XP　□主页：http://www.mydrivers.com
□地址：http://file3.mydrivers.com/files/others/DriversGenius.exe

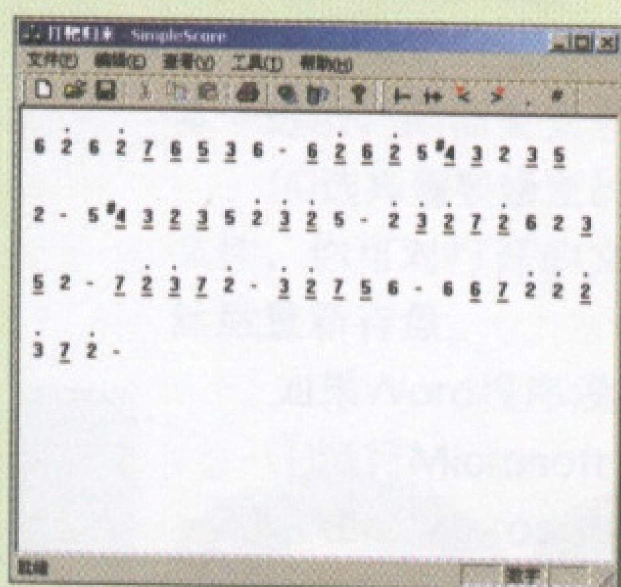

驱动精灵主界面

说明：这是著名驱动下载网站“驱动之家”在成立4周年之际，献给广大网友的一款免费更新、安装和备份驱动的工具。软件能自动检测用户计算机系统中的硬件设备，快速提取全部或任意选定的硬件驱动程序，并将其备份为ZIP压缩文件或自解压文件，这个任务完成速度很快，通常只需半分钟左右，同时支持局域网网络备份，使大家可完全免去重新安装系统后丢失驱动程序的烦恼，多台相同配置的机器也不再需要那数不胜数的驱动光盘了。软件内置高达2万5千余条记录的驱动数据库，同时软件又能直接连线到驱动之家网站内庞大的驱动资料库，准确定位硬件的最新驱动。你可使用它离线查找驱动更新，然后再连上网络利用下载功能下载驱动程序，省时省钱。同时该网站每天都会更新大量的驱动程序下载信息，利用软件的智能升级功能，你可让驱动精灵软件与驱动之家网站保持同步，随时拥有硬件的最新驱动版本！另外，它还可备份其它一些关键资料如系统注册表、收藏夹、Outlook邮件、字体文件等。只需点一下鼠标，就能快速备份需要的数据。

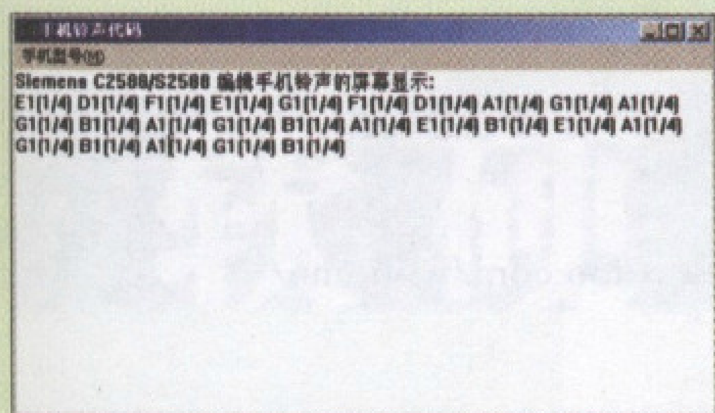
笔者点评：CoCo使用的NVIDIA显卡，几乎每半个月都要出新的雷管驱动程序，为让自己的硬件能发挥最好的性能，经常逛逛驱动下载网站是必备工作之一。驱动精灵可免去你这个麻烦——软件自动更新和下载最新的硬件驱动，且其背后有一个庞大的驱动程序信息和下载资料库。呵呵，把电脑的硬件问题交给它，我们就可抽出更多的时间来玩软件咯:)。

音画时代手机铃声——手机铃声编辑器（WTRing）

□版本：v2.00　□大小：949kB
□授权：共享软件　□作者：维泰工作室
□平台：Win9X/2000/NT/XP　□主页：http://www.waytide.com/
□地址：http://lnhttp.skycn.net/down/wtring-setup-20021007.exe


WTRing编辑界面

说明：WTRing是一款小巧的手机铃声编辑器，软件提供一个简洁的编辑环境，用户可直接使用数字键输入音符，提供“降8度”、“升8度”、“减少时值”、“增加时值”、“附点”和“升半值”等基本的乐谱编辑功能，采用一般的流行歌曲卡拉OK书籍的乐曲编排方式，一目了然，完全可对着乐谱方便地输入自己喜欢的歌曲。软件的另外一个特色就是可导入各种MIDI音乐文件，让不懂乐谱的你也可方便地处理各种歌曲！Internet上有各种各样的MIDI文件，因此几乎所有的流行古典乐曲都能很方便地被下载。编辑好的乐谱可直接生成各种手机铃声的按键指令，用户根据按键指令即可轻松定制自己喜爱的手机铃声。目前版本支持的手机有诺基亚、摩托罗拉和SONY等10款不同种类的手机。编辑好的铃声可上传到软件的网站上与网友们共享。


WTRing转换界面

笔者点评：可呵，再也用不着花钱从手机铃声网站下载那些定制的手机音乐了，有了这款手机铃声编辑器，再加上一个乐曲的MIDI文件，作为超级乐盲的CoCo也可做到想要什么铃声就有什么。CoCo是一个超级网迷，寻找一首歌曲的MIDI文件是网络生存的基本技能，相信作为网络时代的你，这也应该是一件很容易的事情吧。比较苦恼的就是软件不支持CoCo刚买不久的T191，希望软件的新版本支持更多的手机型号。

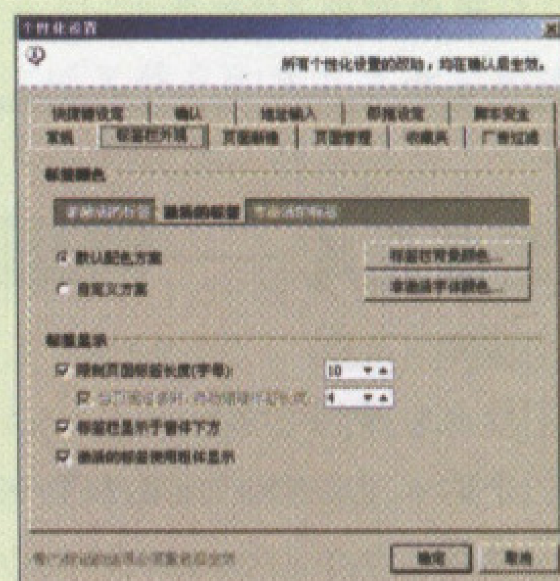
至酷的多页面浏览器——GoSURF

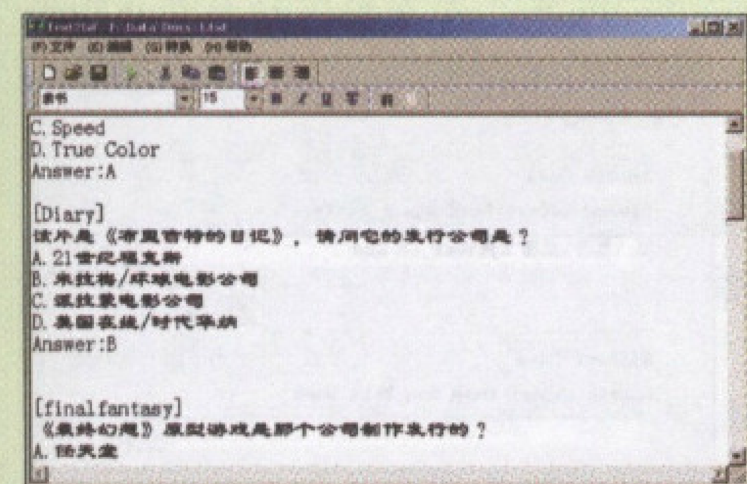
□版本：v1.5.210.4001　□大小：1.40MB
□授权：共享软件　□作者：秘密基地
□平台：Win9X/2000/NT/XP　□主页：http://www.mmjd.com/gosurf/
□地址：http://lnhttp.skycn.net/down/gosurf_en_v1.5b14001.exe

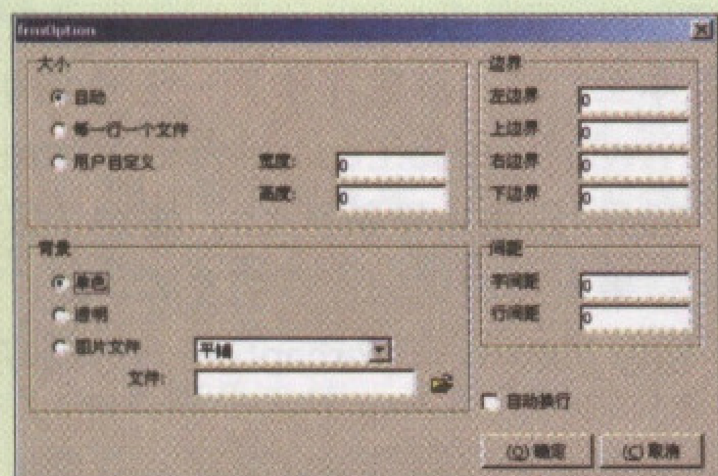
说明：一款采用多页面方式的浏览器软件，对IE浏览器的一些功能从安全性和适用性的角度进行了改进和增强。使用一拖就存的方式对网页图片、文字进行保存；提供广告过滤功能，可阻挡弹出窗口和各种广告条，那些经常在各大门户网站上出现的漂浮不定的广告也被屏蔽；在浏览的过程中加强了对网页中恶意代码的防护；浏览器意外崩溃时能进行一定的数据保护。采用一种被称为“就地激活”的机制，让你除页面上的链接外对网站的整个页面元素都可轻松控制，例如一个URL只是显示出来而没加上链接，通过“就地激活”你就可直接进入其链接的内容。

笔者点评：多页面浏览器的开发，通常是为解决IE每个页面开一个窗口的问题，它将不同的页面整合在一款软件中，提高了上网的效率、速度，相应减少了一些对系统资源的消耗。不仔细看的话，GoSURF和IE6没有什么太大分别，但如果你耐心的一点一点去感受软件的功能，你就会发现它许多超越IE6的贴心设计，希望那些便捷的操作为你的网上冲浪增添更多的乐趣。


GoSURF主界面


GoSURF个性化设置


Txt2Gif主界面


Txt2Gif设置界面

保护你的文字资源——Txt2Gif

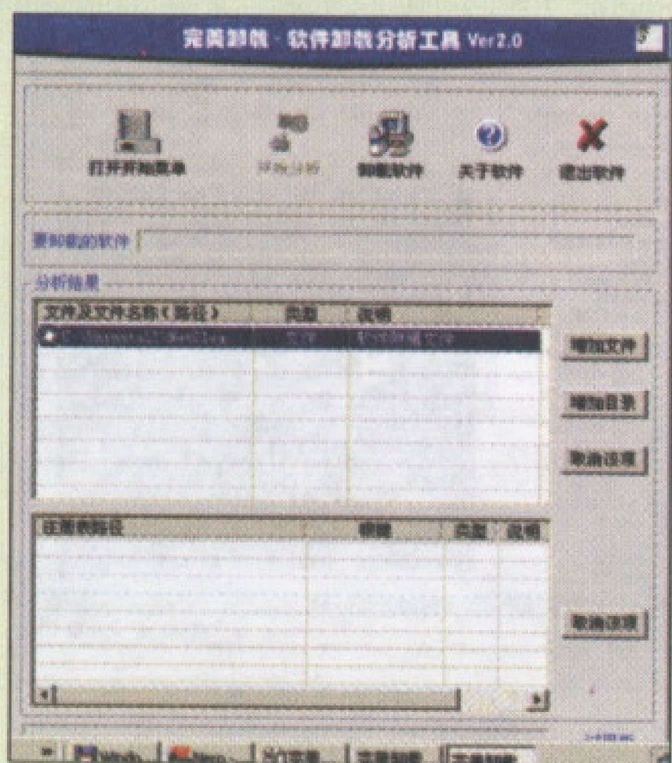
□版本：v1.0　□大小：329kB
□授权：共享软件　□作者：KeyZhang
□平台：Win9X/2000/NT/XP　□主页：http://keyzsoft.yeah.net/
□地址：http://www.ncu94.com/keyzsoft/text2gif/text2gif.zip

说明：共享软件的取名是件比较有意思的事情，纵览每天更新的软件，绞尽脑汁取出的个性化名称比比皆是。像Txt2Gif这样一看就能顾名思义、能省去很多介绍的软件却不是很多。软件的功能很专一，即将.txt文件转换成.gif格式的图形文件。支持多行文本，可对输出的图像进行优化处理；能自动计算图像大小；支持批量转换功能，允许用户自定义图像大小；同时支持透明背景和特定的图像背景；支持对上下左右边界、行间距、字间距、自动折行等文字编排方式。

笔者点评：好端端的文字为什么要转换成图形文件？其实在很多情况下我们希望能这样做。如果你拥有个人主页且经常被他人盗用其中的原创资源，为保护自己的版权，将文字转换成图片并加上版权信息、给盗用者设置一些障碍是很有必要的。同时如果文字需使用特殊字体才能表达其含义，你同样不能保证浏览网页的人也安装了这种字体；另外给海外朋友发中文的E-mail，而对方没有安装中文识别软件或系统——这些情况下Txt2Gif之类的软件是你的不二选择。

系统清洁工——完美卸载XP

□版本：v5.5　□大小：1.89MB
□授权：共享软件　□作者：王剑锋
□平台：Win9X/2000/NT/XP　□主页：http://ew.xiloo.com/wjfhome/
□地址：http://www.newhua.com/CoolClean.htm

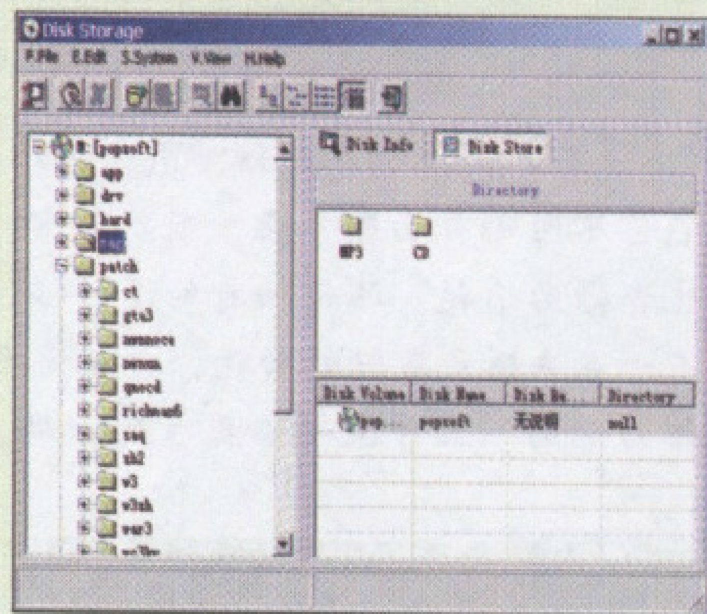

完美卸载XP主界面

说明：这是一款清理系统垃圾的工具，除一般的磁盘清理功能外，软件能监视其它软件的安装过程，将其安装过程中的一举一动都“记录在案”，使你可在需要时方便地将软件“完美”卸载。该软件采用了一种称为“二次清理”的技术，让软件卸载后留下更少垃圾。软件能清理百余种垃圾文件和注册表垃圾，特别增加了对WinXP特有的16种垃圾文件的处理方法；它对用户上网后产生的各种垃圾文件（包括历史记录、缓存、Cookie等）能即时进行清理；软件还提供了一个系统性能优化向导，能优化系统默认参数，提高系统性能。对于那些自身无卸载功能又没有进行过安装监视的软件，完美卸载XP可对其进行一定的分析，查看更新文件及注册表的情况，以做到全面又安全地卸载该软件。

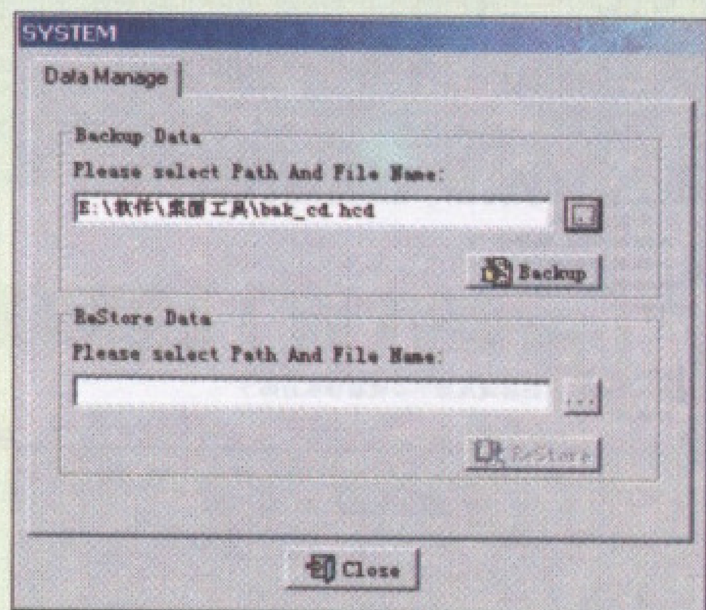
笔者点评：CoCo不知道那些使用P4及大容量内存的电脑玩家，是不是不管安装多少程序和软件都不会让系统的速度下降。有一个机器配置很高的朋友，经常是一口气开20多个窗口，丝毫没有停滞的感觉。而对于CoCo的老爷机器来说，安装的软件稍微多一些，启动都是一个很大的问题，对于软件卸载后产生的垃圾更是束手无策——看着那些繁杂的DLL文件，不明白的人谁敢去删除啊。国外的CleanSweep已做得很好，作为全中文的国产软件，CoCo这里向你推荐完美卸载XP，献给那些和CoCo一样仍在用老爷机的人:)。

光盘仓库——管理光盘好助手

□版本：v2.0　□大小：479kB
□授权：免费软件　□作者：黄俊化
□平台：Win9X/2000/NT/XP　□主页：http://bcroad.51.net/
□地址：http://bcroad.51.net/mysoft/ms_index.htm


光盘仓库主界面

说明：一款用于储存光盘信息及对光盘进行管理的软件。软件运行后，可最小化于操作系统的任务栏，每当光驱内插入光盘时，软件会自动检查该光盘是否已添加在光盘仓库中，如果没有，本软件会提示用户是否将该光盘的信息（即光盘中所有文件的信息）添加到光盘仓库，添加之后即使光盘已经不在光驱中，使用者仍可以文件树的形式对光盘内容进行浏览。使用者可在软件中建立不同类型的文件夹，将个人的光盘做一个分类，例如游戏类、mp3类等。


光盘数据的备份与恢复

笔者点评：光盘还需要管理吗，拿出来一看不就明白是些什么了？呵呵，如果你使用电脑的时间足够长，情况就不一样了，你一定会像CoCo一样手头积累了大量的光盘。为难的时候是要寻找某个文件却忘了在哪张光盘上，于是一张一张的试，損耗光驱暂且不提，光是浪费的时间也够让人心疼了。也见到一些朋友为解决找光盘的问题，采取了手工录入部分光盘信息的方法，但仍需要时间与耐心。这里推荐的“光盘仓库”，恰可为此问题提供解决方案，你只需在日常的使用过程中，通过点滴的操作，就可在不知不觉中完成个人光盘的管理。

软件更新快报

国庆节我们的软件作者们好像也没闲着，很多著名的软件商纷纷在10月推出自己的新版本，可能是大家平时为生计奔波，国庆长假终于有很多时间摆弄一下自己的软件。可怜CoCo好歹也是一个软件开发者，国庆节却也没法闲着，惨……呵呵，废话少说，来看软件。

FlashGet：优秀的下载管理软件，10月9日更新版本至1.31，对软件作了一些细小的调整，修改了一些以前版本的Bug。下载地址：http://www.amazesoft.com/cn/index.htm

超级屏捕（SuperCapture）：国产的截屏软件，10月7日版本更新至4.0，增加了区域模式捕捉下的屏幕放大镜、固定区域捕捉功能、捕捉结果直接发送邮件给朋友等功能，提高了工具栏的定制性，修正了一些Bug。下载地址：http://www.supercapture.com/cn/index.html

超级兔子魔法设置：极酷的系统设置工具，10月份升级到4.90版，完善了新界面，提供更方便的帮助功能，新增网卡MAC地址修改功能，新增禁止Win2000/XP自动共享文件夹功能，内带超级兔子软件优化4.6和超级兔子内存整理2.3，推荐广大注册用户升级。下载地址：http://www.superrsoft.com

软硬桥梁架设者

小记“驱动精灵”开发者


驱动精灵开发人员

驱动程序可说是连接软硬件之间的一座不可缺少的桥梁，为解决繁琐的硬件驱动安装问题，驱动之家（http://www.mydrivers.com）开发了“驱动精灵”，为电脑用户提供了一个新的硬件驱动解决方案，通过E-mail，CoCo采访到了软件的开发团队，让我们的用户在使用软件之余能了解到其背后的一些故事（以下使用“驱”代表驱动精灵开发团队）。

CoCo：电脑用户都知道，安装驱动程序是很折腾人的事，你们都是驱动程序专家，是不是很早就有这样一个构思？

驱：是的，其实驱动精灵已陪伴我们驱动之家的编辑们很长时间了，编辑们对它都有特殊的感情。网站的老读者们可能会留意到，我们有时会发布一些厂商未发布的或内置在特殊软件、系统中的驱动程序，这就是驱动精灵在为大家工作。很多时候，硬件厂商所发布的最新驱动可能会集成在他们产品的工具包内，很多用户并不乐意仅为一个几百kB的驱动文件而重复下载几十MB的数据。有时，微软或一些厂商会利用WindowsUpdate和LiveUpdate更新驱动程序，但更多用户的网络环境却使他们很难顺利完成这项工作。所以，把此类驱动导出并提供给用户下载，也成为我们日常工作的一部分。

CoCo：从复杂的大型软件包中提取驱动程序是一件很有技术性的活吧？

驱：可以这么说吧，提取驱动需具备硬件及驱动程序的相关知识，不过在弄懂原理后，我们发现它变得简单而机械，在提取结束后，我们还要反复安装来验证有没有问题，在这些步骤中大量的时间被浪费。于是，在1999年秋季的一天晚上，经过驱动之家开发组程序员的努力，一个简单的驱动提取工具终于出现在大家眼前。

CoCo：大多数软件的出现就是为了解决使用计算机时那些烦不甚烦的机械运动，当时雏形做出来时是不是减轻了很多繁琐的驱动提取工作？

驱：简直可用“解放”这个词来形容，这是我们一位编辑的原话。那时它还没有名字，甚至连程序的窗体名称都没有修改，不过这并没影响大家的使用热情，它的出现使我们的工作轻松了很多。时间过得很快，经过几年的时间，这个小东西也经过了几次大的修改，基本上修正了我们所遇到的Bug，增加了压缩驱动程序为Zip包等功能。

CoCo：呵呵，那么是怎么想到在网站上进行发布的呢？

驱：开发完成后，这款工具仅在网站内部使用，直到我们发现网上开始流传一些类似的驱动备份工具。这些驱动备份工具全都是商业软件或共享软件，如果你需要把驱动打包成为一个.exe自解压文件，或需要的使用时间超过15天，那就必须掏出钱来。经过长时间的内部讨论后，驱动之家决定在原来的内部使用工具基础上，开发一个功能完善并紧密结合网站的更强大的客户端程序。于是，集备份、更新与安装驱动于一体的“驱动精灵”就诞生了。

CoCo：我们注意到这种软件结合网站的模式在现在的很多开发中都被使用到，现在的问题是用户直接使用你们的软件查找所需驱动程序，而不用通过网站的方式进行页面浏览，这样会不会降低网站的直接页面流量？对网站发展起到何种作用？

驱：您的问题太好了！我们内部对这个问题进行过反复的讨论。一个现实的提法是：这项工作我们现在来做最合适，当然如果你不去做的话，自然有人会去做，因为这是一种让用户感到方便的服务途径。最后我们形成了统一的意见：驱动之家提供的应该是别人无法做到的服务，而将服务生硬地割裂成“页面上”、“页面下”或是“软件上”，在我们看来都不合适。可以说，软件与网站一样，是提供服务的载体。当服务得到不断延续、推广且深化到一定程度时，它背后的庞大商业价值将会凸现出来。

CoCo：软件开发的模式是怎样的呢？几个人单枪匹马组织起一个项目还是有系统的筹划和分析？我们采访的大多数软件作者都是采取个人或爱好者团队进行开发的，而你们的软件背后有一个强有力的大型网站支撑，所以我们才很好奇地提出这个问题。

驱：网站制作软件的方式在国外采用较多，例如音乐类网站几乎都有自己的工具。我们认为，网站开发软件决不应是为开发而开发，而应在准确把握用户需求后谋定而动。就如“驱动精灵”这款软件，从架构到功能分配再到具体表现形式，网站内容部与开发组成员几乎每天都在进行各种交流。网站结合软件我们认为是一种非常不错的模式，网站在对软件提供“点”帮助的同时，还能利用自身的宣传能力对软件进行强势的推广，这本身就是网站的优势所在。

CoCo：按照你们的发展思路，这个软件的用户群应该是大量而稳定的，商业化也应该能得到用户的认可？

驱：软件和网站一样，都是驱动之家服务的载体，而软件能有效地延伸我们的服务。随着现有功能的不断完善及后续功能进一步研发，我们将会利用软件为厂商和用户提供大量网站无法提供的、类似于驱动备份这样的应用。当这些有特色的应用越来越多时，相信无论是用户还是厂商，都会乐意看到我们这款软件商业化。

CoCo：CoCo也很希望能看到那一天。感谢接受我们的采访，预祝软件越做越好。P

业界动态

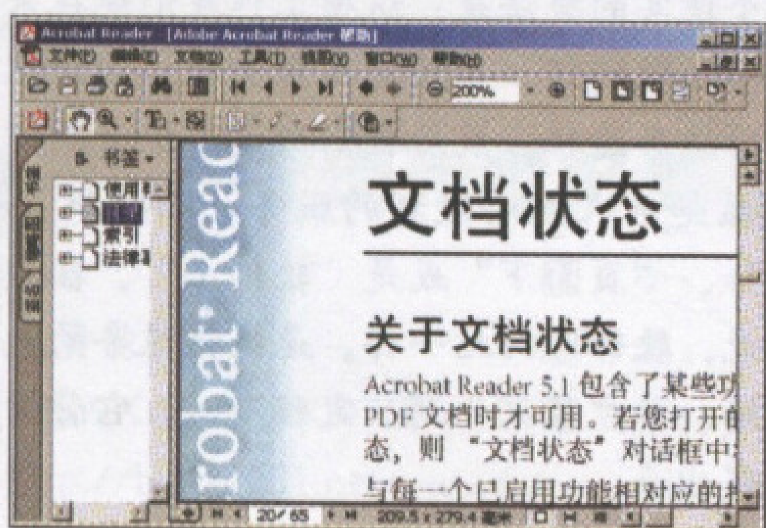
"2002'CGer中国节"在京举办


微软亚洲研究院副院长沈向洋在节上致辞

由CG杂志社、微软亚洲研究院、新浪网联合主办的"2002'CGer中国节"于10月10日、11日在北京大运村天鸿科园大酒店举行。此次会议是中国CG设计制作团体及个人的首次大规模聚会，也是对近年国内优秀三维及影视后期作品的一次全面展示。国内电脑图形设计界权威人士几乎全部到场，共有近万人参会。展会中大量CG精品被展出，同时，国际上最前沿的CG研发成果也被展示。

CG是电脑图形设计（Computer Graphics）的简称，中国的CG人在网上把自己称为CGer。参观者在此次活动中聆听了3位"SIGGRAPH"终身成就奖得主的精彩讲演，"SIGGRAPH"被视为电脑图形设计的"奥斯卡"，其终身成就奖是世界电脑图形学术领域的权威象征。

Adobe文档服务器增加对Acrobat Reader的功能扩展



Acrobat Reader 5.1主界面

2002年10月21日，Adobe公司发布新版文档服务器（Document Server），其中增加了对Acrobat Reader功能的扩展。在传统的工作流程中，文档传输依赖于缺乏效率的纸张信息，而通过此项功能的扩展，企业可实现更为自动化的电子表格及普通文档处理能力。为与新的服务器配合，Adobe单独于Acrobat 5.0之外发布了Acrobat Reader 5.1。由于某些重要的PDF文档会附加一些信息，如注释、高级表单功能、数字签名和保存文档的信息等，Acrobat Reader 5.1包含了对这些附加信息的支持，当打开包含有此类信息的PDF文档时，软件会自动激活相应的功能。

Acrobat Reader 5.1多语言免费版可于以下地址获取：http://download.adobe.com/pub/adobe/acrobatreader/win/5.x/5.1/AcroReader51_CHS_full.exe

支持媒体格式最多的Media Jukebox新版发布


Media Jukebox主界面

Media Jukebox的最新版本9.0.053发布，大小是9.8MB。Media Jukebox支持20多种常见的媒体格式，比其他的Jukebox类软件功能都要强大。它集中了微软的Media Player和RealNetwork的RealPlayer的优点，能播放MP3、WindowsMedia、RealMedia、QuickTime、LiguiAudio等各种大众化格式文件，对各种不常见的媒体格式文件也有较好支持。

该软件下载网址为：http://www.musicex.com/

Macromedia将向在线广告进军

2002年10月15日，在纽约和旧金山两地，Macromedia公司与DoubleClick公司同时对外宣布，他们将形成统一的战略联盟体，开发及简化多媒体在线广告的计划。这个计划将为广告商、代理商及出版者提供一个全面的平台。DoubleClick's DART和Macromedia Flash MX的超强集成，构成了一个全面完整的DoubleClick's DART平台。这个平台可在线为广告商、出版商及代理商提供管理和服务解答。

Macromedia Flash MX是在Internet上流传最快、最富创造力的软件，其强大的视频、多媒体以及应用程序的开发展示，都可为这个平台带来前所未有、丰富多彩的用户界面。通过Macromedia Flash Communication Server MX，开发者可将音频、视频等与数据库进行完美的结合。



TRENDS

用Authorware制作迷宫游戏

■湖北 陈盼 邹伟

Authorware功能强大，用它能设计出许多有趣的东东，今天我们就来制作一个迷宫游戏。在此游戏中，我们要用键盘的方向键控制一个小球运动，让它在迷宫里探索出口。游戏有时间限制，如果在规定时间内走到出口，则出现胜利过关的画面，否则将出现失败画面。

制作原理

所谓的迷宫，实际上就是一张事先准备好的背景图片。小球的运动通过"按键交互（Keypress）"功能改变其坐标变量的记录值，然后以"移动图标"来移动实际位置。时间限制功能通过"时间限制交互（Time Limit）"响应来实现，到了规定的时间后，自动触发失败画面。为防止小球穿墙而过，要在"计算图标"里写些简单的程序，根据小球在迷宫中的不同位置，确定小球下一步可运动的方向。

素材准备

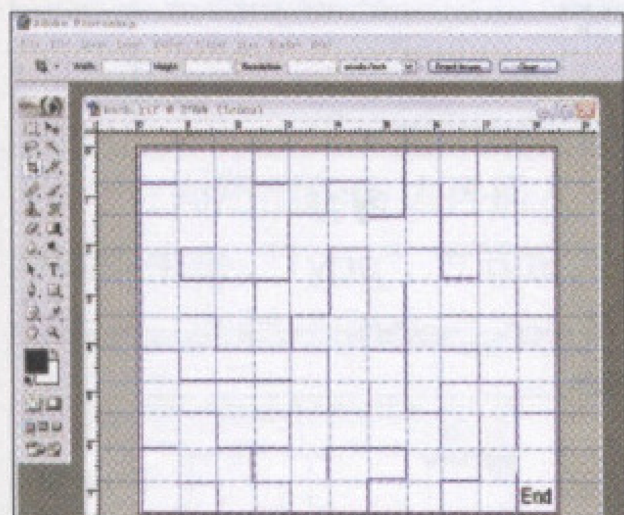


图1

游戏的素材较简单，主要是一张迷宫的图片，此图片可用任何图像制作软件来生成。需注意的是，我们准备让小球一次移动10个像素，所以迷宫图片的一个格子应该是10个像素。制作时可以打开绘图软件的网格功能，然后把网格的间隔设置成10个像素，然后再画上必须的"墙壁"就可以了（以Photoshop为例，图1）。设计后把它存成"1.bmp"，以供以下步骤使用。如果你懒于设计这个图片素材，也可到笔者的主页http://download.chenpan.com来下载。

制作过程

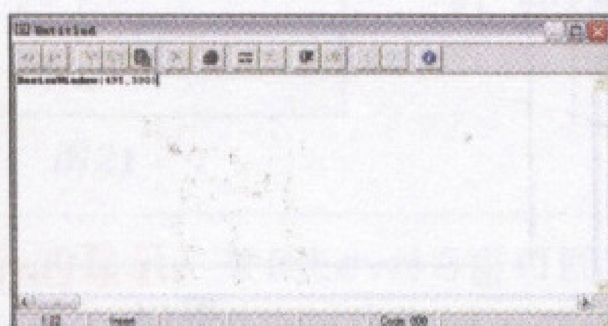


图3

1 固定运行窗口大小： 游戏开始运行时的窗口大小不同，则小球出现的初始位置也不同，这样无法保证小球正好在迷宫的背景图上运动，所以要先固定窗口大小。新建工程之后，首先从左侧的图标栏中拖拽一个"计算图标（Calculation）"到主流程线上（图2），然后双击刚插入的"计算图标"，在出现的的窗口里写入"ResizeWindow(495,390)"（图3）。关闭窗口，并在出现的对话框中点"Yes"按钮，保存刚写的那条命令。

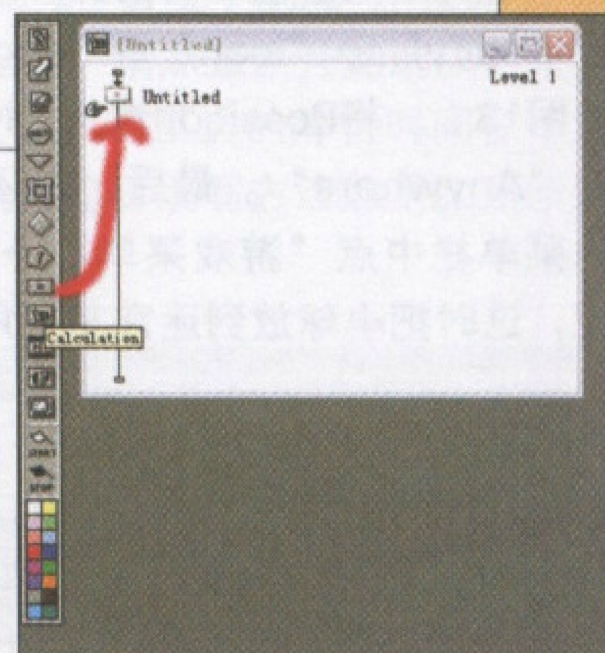


图2

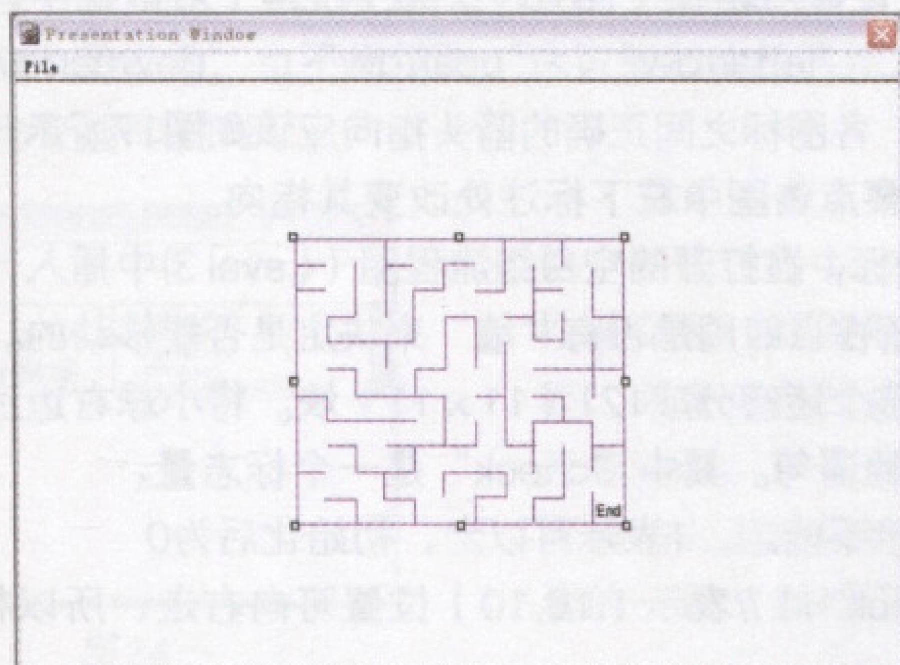


图5

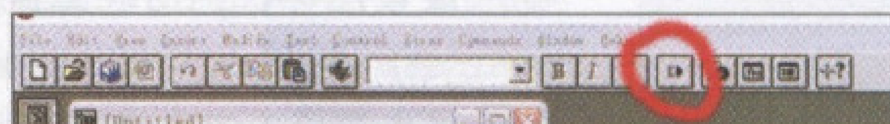


图4

2 插入迷宫背景： 从图标栏中拖动一个"显示图标（Display）"到主流程线上。点击工具栏上的运行按钮（图4），会出现一个大小为495×390的空白窗口。选择菜单栏中的"File"→"Import"，在弹出的打开文件对话框中，选择刚刚制作的1.bmp文件并"确定"。这时，图片就出现在刚才的窗口中了，然后用鼠标把它放到自己满意的位置（图5）。

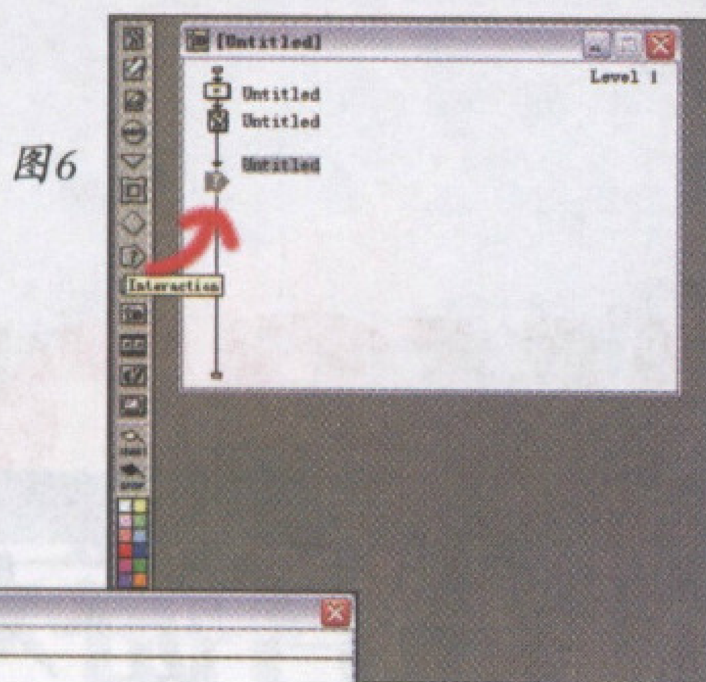
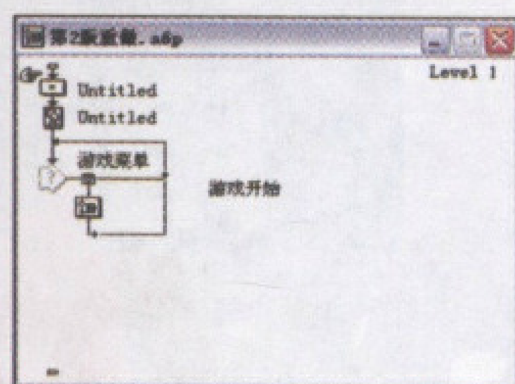
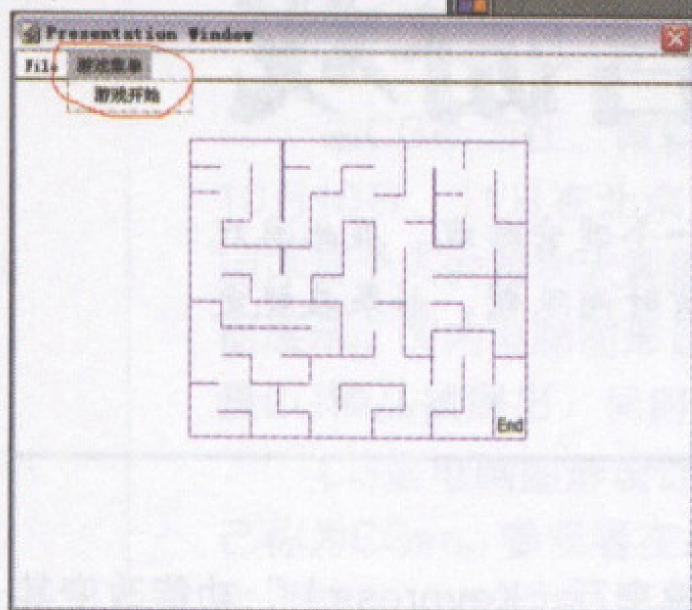

图6


图7

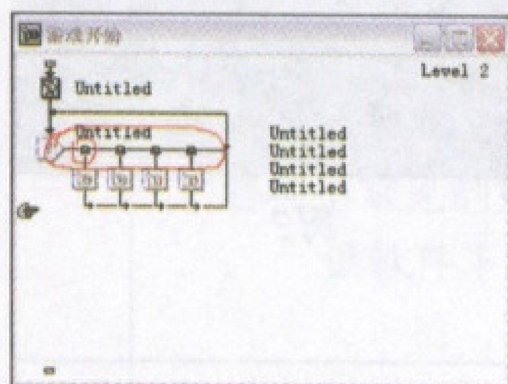

图8

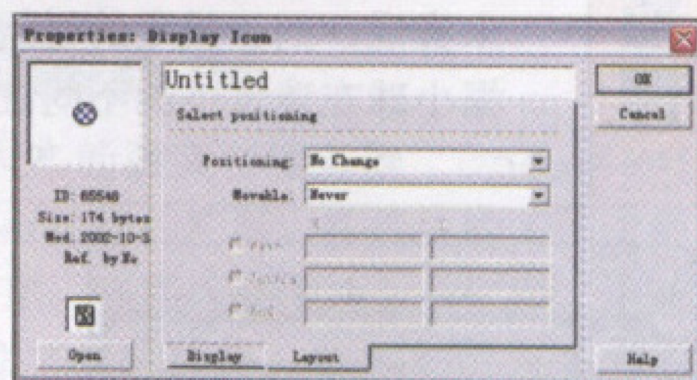

图9

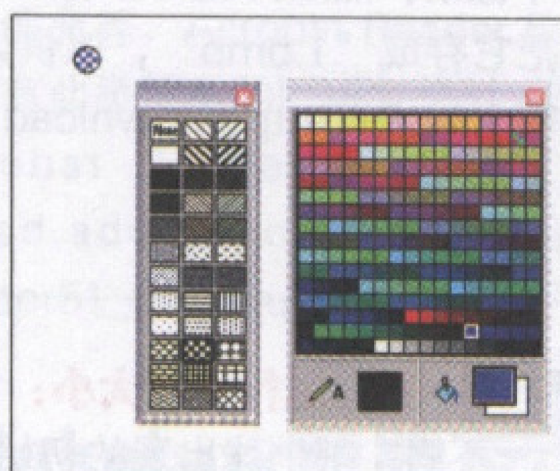
3 制作菜单项：关闭刚插入迷宫背景的窗口，回到主流程线上。拖拽一个“交互图标”到主流程线上（图6）。并将“交互图标”旁的标题“Untitled”改成“游戏菜单”。再从图标栏拽一个“组图标（Map）”到交互图标的右边（图7），在弹出的对话框中选“Pull-Down Menu”，然后点“确定”，之后新加组图标旁边的“Untitled”改成“游戏开始”（图8）。这样菜单项就建好了，可以点运行按钮试试看（图9，如没有看到菜单项请检查“Modify”→“File”→“Properties”中的“Menu Bar”是否选中）。

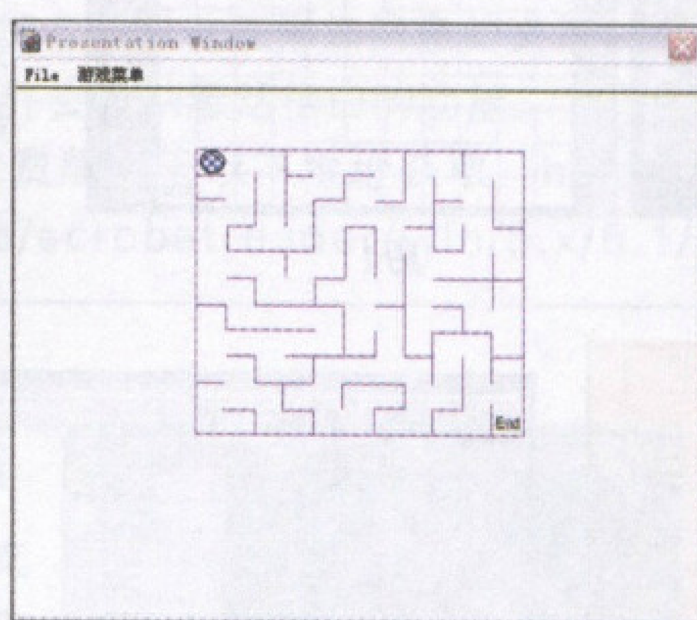
4 制作小球：双击“游戏开始”的“组图标”，可以打开一个空白的流程线（Level 2）。拽入一个显示图标到该流程线上，然后双击它，选择图10所示工具，在显示图标里画一个大约10个像素的小球。为了加强球滚动的动感，还可以选择菜单栏中的“Window”→“Inspectors”，将子菜单中的“Fills”和“Colors”选定（图11），并选择如图12的填充方式。之后用箭头工具选定小球，点菜单栏里的“Modify”→“Icon”→“Properties”，会弹出对话框（图13）。将Possition选为“No Change”，Movable选为“Anywhere”。最后，点运行按钮，在游戏运行窗口的菜单栏中点“游戏菜单”→“游戏开始”，小球将出现，这时把小球放到迷宫左上角的入口位置（图14）。

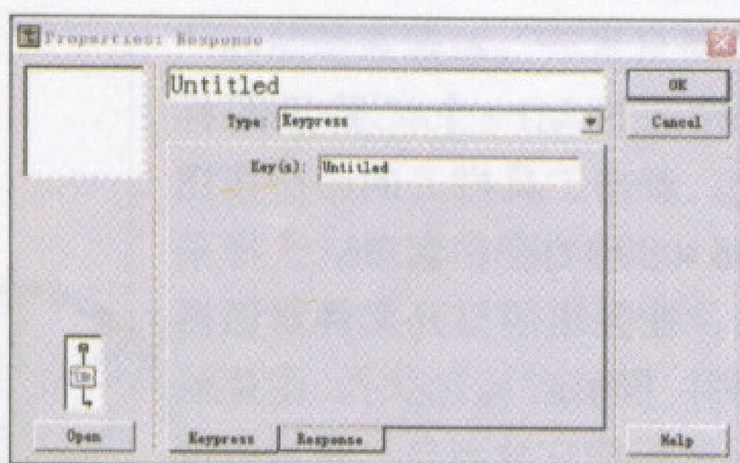

图10

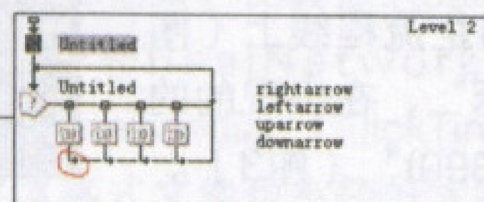

图11


图13


图12


图14


图15


图17

5 制作控制部分：关闭运行窗口，添加一个交互图标到对应小球的显示图标下方，并如前所述在交互图标右边拖入4个组图标（图15），但响应方式改为选择“Keypress（键盘响应）”。双击图15中标出的任何一个组图标上方的响应设置图标，则出现键盘响应设置对话框（图16）。在前后4个对话框中，分别在“Key(s)”栏填入“rightarrow”、“leftarrow”、“uparrow”、“downarrow”。经过上述步骤插入四个响应图标后，各图标之间正确的箭头指向应该如图17所示，如果你的作品中的箭头并不是这样，就要点击图中左下标注处改变其指向。

图16

双击“rightarrow”键对应的组图标，在打开的空白组流程图（Level 3)中插入一个计算图标，计算图标的内容根据小球所在点四周是否有“墙”来决定是否能移动的。我们以向右运动的计算图标举例，先将整个迷宫分成121（11×11）块。将小球右边没有墙的所有点的坐标找出来，写成类似的语句。其中“check”是一个标志量，

check:=0 //check为标志，0表示不能走，1表示可以走，初始化后为0

if bax=10 & bay=10 then check:=1 //表示（10,10）位置可向右走，所以将check置1

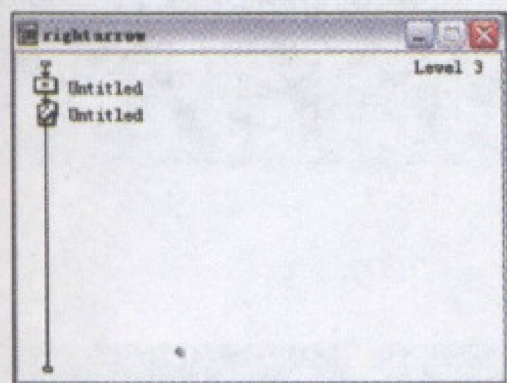
if bax=10 & bay=20 then check:=1 //表示（10,20）位置可向右走，所以将check置1

……

if bax=100 & bay=100 then check:=1 //表示（100,100）位置可向右走，所以将check置1

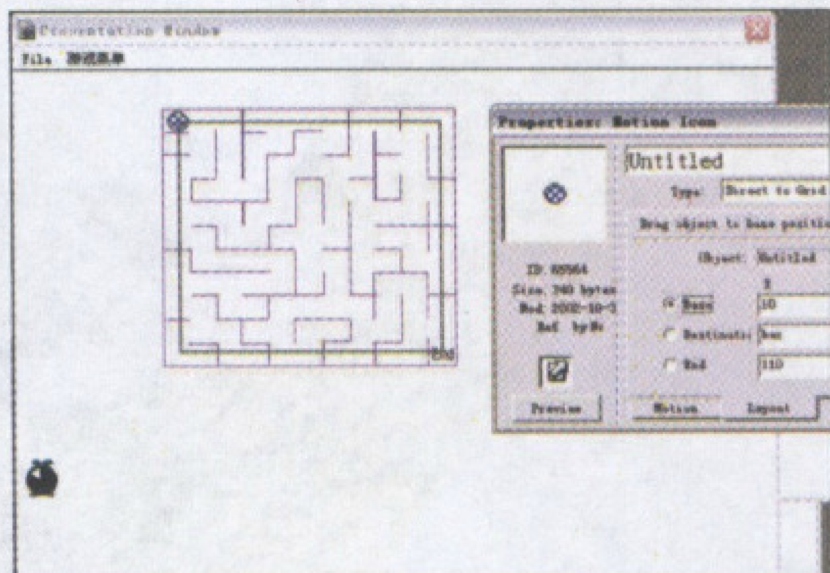
if check=1 then bax:=bax+10 //如果当前位置可以符合上边的某一个，则向右移一格（即10个像素）

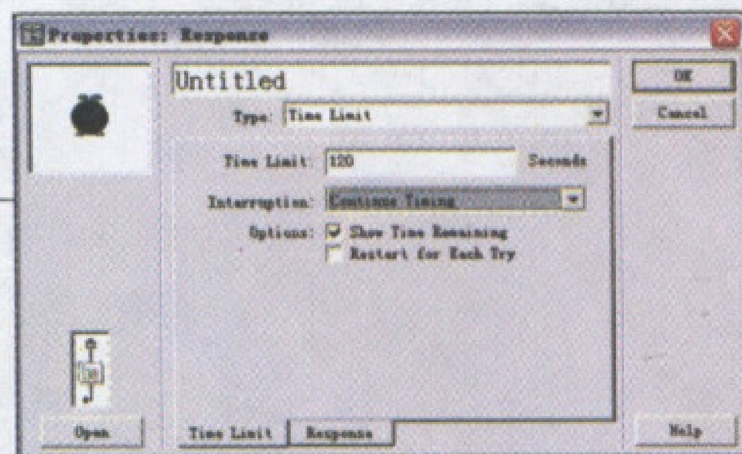
向右移动的动作通过后边的移动（Motion）图标来实现，这里计算图标只是计算出新的小球坐标点，后边的移动图标会根据计算出的坐标来移动小球。类似的，完成其余3个控制方向的键盘的计算图标。由于具体的语句比较多，也较复杂，你可自己依照上述方法全部完成，也可到笔者的主页下载所有的语句。


图18

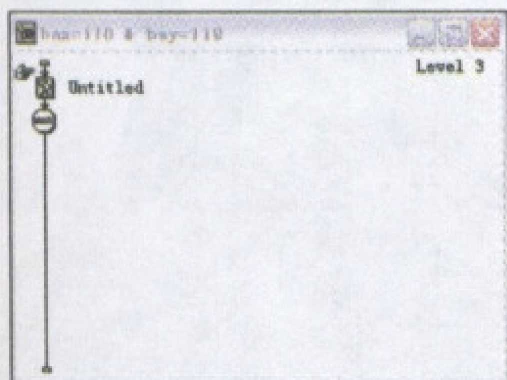
6 插入移动图标： 在上一步rightarrow的“计算图标”后插入一个“移动图标（Motion）”（图18）并在其上双击。在弹出的对话框（图19）中，选择“Layout”选项卡，并在编辑界面中把小球选定，使其出现在对话框左上角的预览窗口中，然后把“Type”设置成“Direct to Grid”。接着选中下方“Base（起始点）”前的圆形单选项框，将其对应的X设为10，Y设为10，然后选中“End（结束点）”，并把小球拖至迷宫的出口，然后再填上数字，X为110，Y为110，之后确定。

此步骤重复4次，直至4个方向的移动图标都设置好。这样，控制小球移动的内容就做好了。需要注意的是，在制作4个移动图标时一定要使4组小球的起始点和结束点都尽量重合，否则此后走的线路不会直。

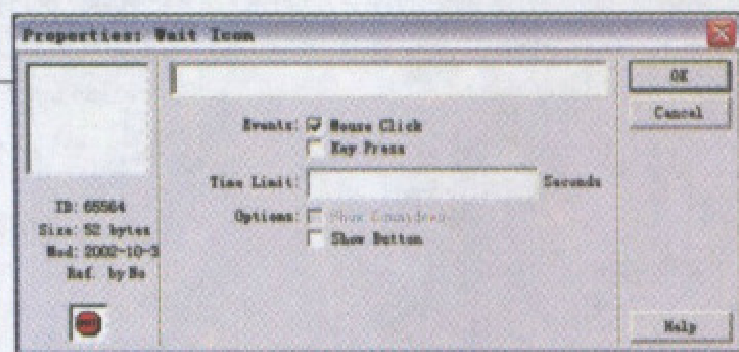

图19


图20

7 时间限制： 关闭所有Level 3窗口（即4个方向组图标的流程窗口）回到Level 2窗口，在4个方向组图标右边再插入一个组图标，双击其上的响应方式设置图标，在如图20的对话框中将“Type”方式设为“Time Limit”，下边的框内填入120，表示120秒的时间限制，并把“Show Time Remaining”选中。

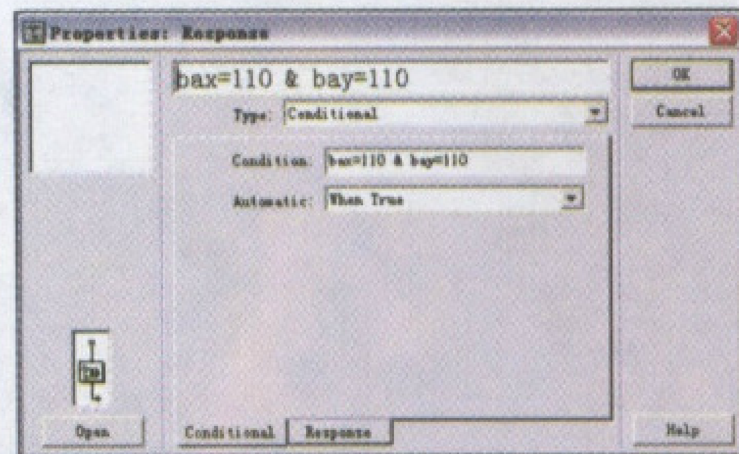

图21

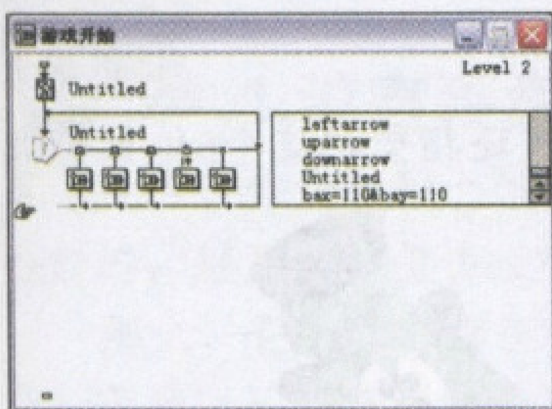
双击新添的组图标，进入流程图（Level 3），此流程内容将是操作者过了规定时间还没走出迷宫的结果，只需插入一个显示图标，用于在屏幕上显示“时间已到，请点重新开始选项，重新开始游戏”的提示。在显示图标下放一个等待图标（图21）并双击，将里边的等待时间栏不填写，即为无限长等待，并允许通过键盘或鼠标结束等待状态，其属性窗口填写方法如图22所示。


图22

8 胜利后的显示： 关闭Level 3窗口回到Level 2，与上步类似，再插入一个组图标并双击其上的响应方式设置图标进入属性对话框，将响应方式设置成“Conditional（条件式）”，并在“Condition”栏后输入“bax=110 & bay=110”，将“Automatic”设置为“When True”（图23）。设置完响应条件后，双击组图标，就可以在空白的流程图（Level 3）中设置如果正确走出迷宫后出现的提示（方法与第7步中Level 3的设计类似），发挥自己的想象力，大胆去设计吧！

需要注意的是，最后“游戏开始”的Level 2中，箭头指向应如图24所示，如果你的作品与本图相异，也不用慌张，这可能和你插入图表的次序有关系，只要按第5步所述方法改变指向就行了。


图23


图24

最后请点工具栏上的运行按钮测试你的作品。整个制作过程中涉及了Authorware的众多功能，如按键交互、时间限制交互、菜单控制甚至简单的编程，大家可在此基础上进一步完善游戏，例如添加开场动画、声音效果、设计更多的关卡等。你甚至可模仿此游戏设计另外的作品，果真如此就不枉笔者的一番“抛砖引玉”之心了。

编辑导语

北京今年的冬天似乎来得特别早。10月下旬的一个早晨，我顶着凛冽的寒风骑车出门，当车轮碾过一滩积水时，听到了一阵轻微的碎裂声，先是一愣，过了一会儿才反应过来——水居然开始结冰了。记得仅仅两三周前，在南方的家中过国庆假期，去会老同学时还穿着T恤短裤，而现在却是“全副武装”，才过了十几天，就仿佛到了另一个世界。

天气变冷了，可电脑似乎越卖越热。美国权威市场调查公司——国际数据集团最近的调查表明，今年第三季度全球PC机的销量出现一年多以来的首次增长，其中DELL以521.6万台的销售数量超过HP位列第一。国庆前夕我帮朋友用6000多大洋攒了台电脑，用的是“傻大傻大”的纯平彩显，里面还不是“奔腾的心”，可现在掏出4000多大洋，一部“液晶电脑”就能搬回家了，让我越想越觉得自己“傻”，到底是“买的不如卖的精”。

电脑是越卖越多了，售后服务能否跟上呢？不久前，迈拓、希捷、IBM和西部数据等主要硬盘厂商不约而同地宣布，将零售硬盘产品的质保时间缩短至一年，这对普通消费者可不是好消息。有消息说，这是由于长期的硬盘价格战使得硬盘厂商们得不到合理的利润，加上最近两年产品返修率居高不下，使得一些厂商出现大幅亏损，只好出此下策以降低服务成本。据说有些硬盘厂商将会采用额外付费的方式延长质保时间。这种购买售后服务的做法在国外比较常见，而在国内，DELL也将部分型号整机的服务明码标价，至于国内零配件市场能否接受这一做法，恐怕只能让时间来证明了。

做完这期杂志，就该开始准备明年的专题了。明年的硬件栏目将有较大的调整，如果你现在对我们说点什么，说不定明年你的设想就能在杂志上出现，是不是很有成就感啊，呵呵。

当然，俗话说“秋后算帐”，大家如果觉得今年的硬件栏目看着“不爽”，有什么怨气也可以直接往我这儿撒：darwin@popsoft.com.cn，只要别找老编就行（Walker大人：“嘿嘿，这回是你自己找骂了，可别怨我”）。

什么？“QQ号码是多少？”，您老人家还是饶了我吧，我还指望把这个6位数卖上几两银子，好回家过年呢。

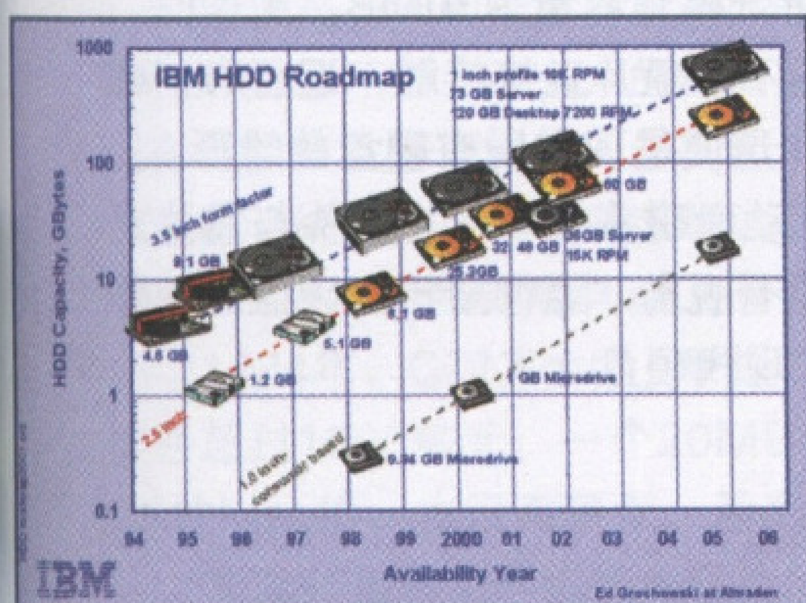
答笛
DARWIN@POPSOFT.COM.CN



有容乃大，高速则优 硬盘列传（上）

■湖北 王洋

随着IDF Fall 2002（2002年秋季Intel开发者论坛）的开幕，串行ATA硬盘成为一个新热点，硬盘厂商们对其寄予厚望，认为它将开创硬盘发展史上的一个新纪元。作为计算机数据存储的主力，硬盘的历史要比软盘、CD-ROM长得多。



IBM公司硬盘发展演变图

看看左边这张IBM公司的硬盘发展演变图：从横向看，硬盘的应用领域极其广泛，3.5英寸的SCSI硬盘和并行ATA硬盘分别在服务器和桌面领域独占鳌头，2.5英寸和1.8英寸的硬盘在笔记本电脑等便携设备中大显身手，而以IBM MicroDrive为代表的1英寸微型硬盘，则在对尺寸要求更高的手持设备中占有一席之地；从纵向看，无论容量还是速度，各种尺寸的硬盘都发生了巨大的变化。

吐故纳新，与时俱进，正是硬盘能成为数据存储主力的重要原因。

一、在那“遥远”的年代

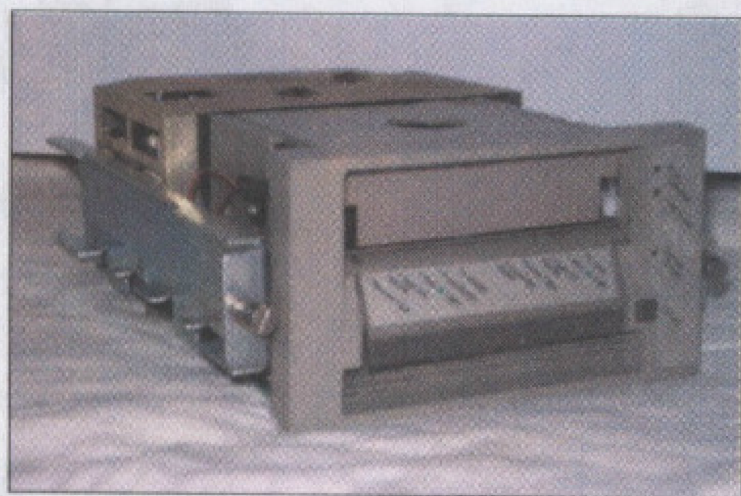


1.没有硬盘的日子

如今，作为电脑上的标准配置，硬盘早已为大家所接受和熟悉。可你知道吗，早期的电脑是没有硬盘的，甚至连软盘也没有。这听起来似乎不可思议，但事实的确如此。

那么，它的数据存在哪儿呢？最先用于存储电脑数据的介质是纸，当时的方法是给纸带或卡片打孔，再通过一台特别的输入装置用光束扫描纸带：当光束从小孔中通过时，就认作“1”；当光束被纸片挡住时，就认作“0”。这样的输入输出方式速度当然很慢，而且纸带和卡片的保管也很麻烦。

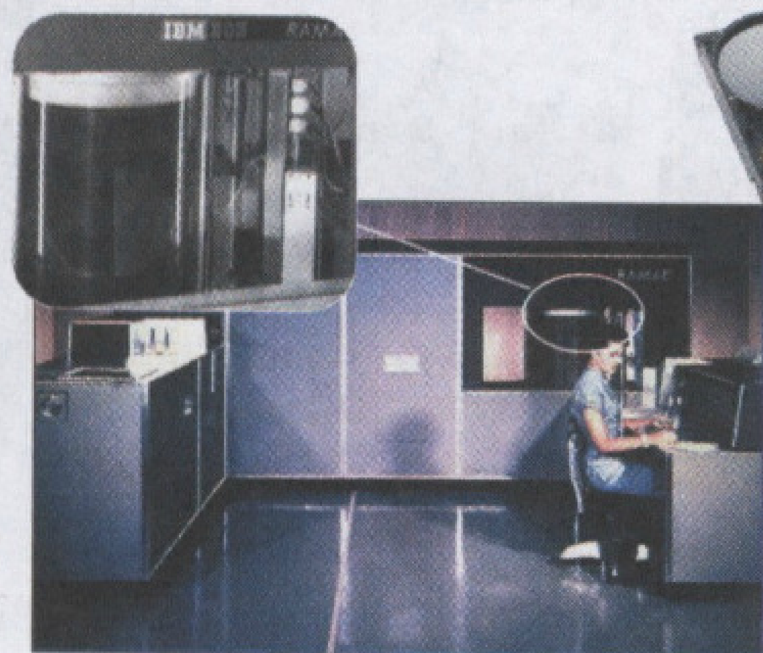
接着，人们开始改用磁带记录数据。相对于纸来说，磁带有着更好的韧性和耐用性，并且速度更


磁带机，一个庞然大物。

快。在硬盘出现之前，磁带一直是大型机的主存储器；直到今天，磁带还被用在电脑数据的存储上，不过是作为离线存储器来使用，一般用于大容量数据的备份。但磁带只能线性读取，从磁带的一头到另一头要耗费很长时间，根本无法实现随机存取。

再晚一些，我们很熟悉的软盘登场了。1967年，IBM发明了世界上第一张软盘，规格是8英寸，并于1973年成为产业标准。软盘的出现使随机存取变为现实，由于它使用方便，成本相对也不高，因此逐渐成为电脑的标准配置。美国Shugart Associates公司于1976年推出了5.25英寸软盘，它成为早期个人电脑上的标准配置。

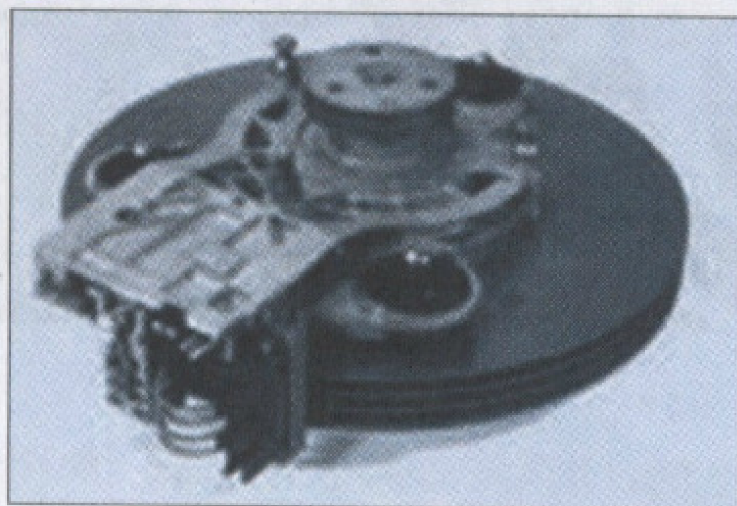
其实，硬盘的发明要比软盘早11年，但由于价格太高，且当时电脑需要的数据存储量很小，硬盘真正成为电脑的标准配置，则要比软盘晚得多。


IBM 305 RAMAC

2.硬盘的诞生——IBM功不可没

说起硬盘，就不能不提大名鼎鼎的IBM公司。1956年9月13日，IBM推出了世界上第一块硬盘——305 RAMAC（Random Access Method of Accounting and Control），其磁头可直接移动到盘片上的任何一块存储区域，从而成功实现了随机存储。

这个庞然大物的容量接近5MB，由50片直径为24英寸的盘片构成（想想24英寸的电视机有多大？）。这些盘片表面涂有一层磁性物质，它们被叠起来固定在一起，绕着同一个轴旋转。盘片上每平方英寸的数据密度只有2000bit（8bit＝1Byte），数据吞吐能力“高达”1.1kB/s。和现在主流硬盘动辄100GB的容量、100MB/s的最大数据传输率相比，真是小得可怜。IBM 350 RAMAC与现在的硬盘有很大的差距，只能算是硬盘的开山鼻祖，不过它开创了数据存储的一个新时代。


温氏硬盘内部结构图

1963年，IBM推出14英寸的硬盘，接着又在1973年推出Winchester（温氏）硬盘。它仍是14英寸的规格，由两个分离的盘片构成（一个固定的和一个可移动的），每张碟片容量为30MB。工作时，磁头悬浮在高速转动的盘片上方，而不与盘片直接接触；运行时，磁头沿高速旋转的盘片上做径向移动，这便是现在所有硬盘的雏形。

“温彻斯特”硬盘首次使用了封闭的内部环境，并进一步发展了气动学磁头技术，将磁头与盘片之间的距离缩短到了17微英寸。今天的硬盘容量虽然高达上百GB，但仍没有脱离“温彻斯特”硬盘的工作模式，依然使用着当时的许多技术，因此“温彻斯特硬盘”可被称为“现代硬盘之父”。

3.艰难的发展之路

虽然IBM发明了硬盘，并一步步推动硬盘的更新换代，但在20世纪80年代以前，硬盘并没有成为受欢迎的产品。当时的硬盘实在太贵了，1978年一个5MB的硬盘（含驱动器）就需要7,500美元（不要怀疑这个数字，是真的）。对于大多数用户来说，软盘的容量已足够了。

1976年4月，Apple I 电脑问世时，不仅没有硬盘，甚至连软驱也是可选件（Optional）。而到了1978年，Apple II 在Comdex大会上大放异彩时，它依然只配有软驱，没有硬盘。


这就是大名鼎鼎的Apple II，没有配备硬盘。

对于企业用户来说，硬盘的性价比远远比不上磁带，根本不在考虑范围内。发明硬盘的IBM公司也不例外，1981年8月12日，IBM开创性地进入刚刚起步的个人计算机市场时，它推出报价为1565美元的第一台IBM PC，也只是配置了一个8088 CPU、16kB RAM和一个单面160kB的软盘驱动器，依旧没有硬盘的踪影。

谈到这里，就必须提到一个在磁盘存储发展史上功不可没的传奇人物——Alan F.Shugart，因为当今硬盘的两大主流产品——SCSI硬盘和并行ATA硬盘都与他密切相关。

Shugart原本是IBM的工程师，参与了305 RAMAC的研发工作，后来成为IBM公司负责存储产品的经理。1969年，Shugant离开IBM公司后，先后创办了两个以他自己的姓氏命名的公司。

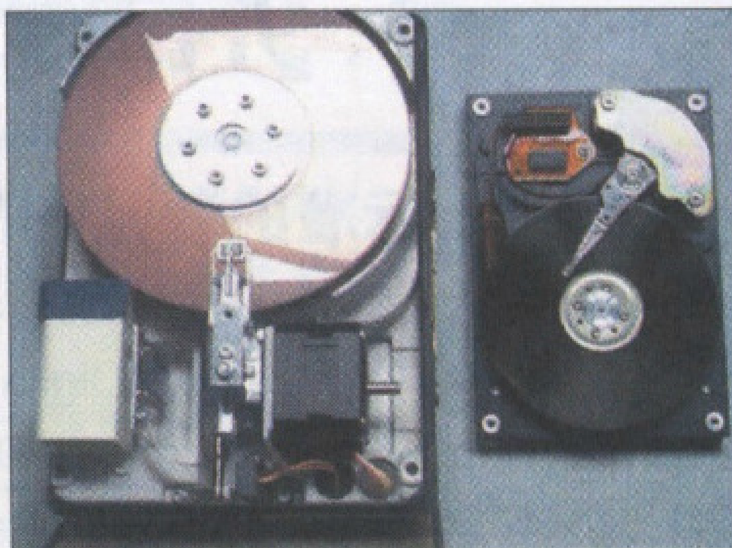
最先的一个就是前面提到的发明5.25英寸软驱的Shugart Associates，成立于1973年，也就是“温氏硬盘”诞生的那一年。Shugart Associates开发的SASI接口，后来发展成为服务器领域的硬盘主流接口——SCSI。

另外一个是成立于1979年的Shugart Technology公司（也就是后来的Seagate，希捷公司），该公司推出的ST506/412硬盘则是桌面硬盘之王——并行ATA硬盘的前身。正因为如此，Alan F.Shugart被誉为“Disk Drive King”（磁盘驱动器之王），还有人称他为“Spin Doctor”（旋转博士）。顺便说一下，后来Shguart Associated在1985年被施乐公司收购，而Shugart Technology为避免混淆，更名为Seagate。很多人都把这两个不同的Shguart公司混为一谈了。

1980年6月，Shugart Technology推出了世界上第一台5.25英寸硬盘ST-506，3.2英寸厚，容量为5MB。和现在动辄100GB的3.5英寸硬盘相比，无论容量还是数据传输速度，它都只能算是小儿科，但就硬盘的基本结构而言，这款产品和今天的硬盘却没有根本区别。1982年，该公司又推出了容量为10MB的ST-412硬盘。



这就是开创一个新时代的IBM PC，还是没有硬盘。



世界上第一台5.25英寸硬盘ST-506，内部结构和今天的硬盘并没有根本性的区别。

4.标准配备的诞生

1983年3月8日，当IBM PC/XT（XT是eXtended Technology的简称）上市时，它在主板上预装了256kB RAM（可扩展至640kB）和40kB ROM，还带有一个容量为10MB的硬盘——ST412。这是硬盘第一次成为PC的标准配置，从此硬盘开始被广泛应用到计算机领域，硬盘行业进入了开放市场的快车道。这一年Rodime公司推出第一台3.5英寸硬盘，储存容量为10MB。

即使是在IBM推出标配有10M硬盘的PC/XT后，依然有很多电脑厂商和消费者怀疑：这么大的存储空间，用户可能永远也不会用完。我们现在可能会觉得很好笑，但在那个时代的人看来却是很自然的想法。既然连聪明绝顶的比尔·盖茨都认为640kB的内存绰绰有余了，普通人对10MB的硬盘产生这种怀疑又有什么奇怪的呢？



在IBM PC/XT电脑上，硬盘第一次成为标准配置。

1984年，COMPAQ（康柏）推出价格高达4000美元的286电脑，就没有硬盘。当时一个10MB的硬盘价格超过1000美元；一个20MB的硬盘则超过2000美元。同年Apple公司推出的运行图形界面Macintosh OS的Mac机，也没有硬盘，后来的改进版本才把硬盘作为标准配置。

电脑厂商和用户们接受硬盘的意愿之所以这么低，除上面提到的高昂价格外，还有一个很重要的原因：当时的主流操作系统MS-DOS，完全可以装在一张5.25英寸软盘里，其他应用软件更不在话下。这种情况到1985年发生了改变：1985年11月，微软公司成功开发出Windows 1.0版视窗操作系统，它的推荐配置包括了512kB的内存和一个硬盘。经过微软的“临门一脚”，终于确立了硬盘作为标准配置的地位。

5.从ST506/412硬盘到ESDI硬盘

Shugart Technology公司推出的ST-506、ST-412硬盘的接口被统称为ST506/412，全称即Shugart Technology 506/412。它是PC/XT和PC/AT时代的接口标准，硬盘的驱动器与控制器部分是分离的，最多可安装4个硬盘驱动器，允许的最大硬盘空间为150MB，数据传输速度约0.6MB/s。使用这一接口的硬盘被称为ST-506/412硬盘，或MFM（Modified Frequency Modulation，指一种编码方案）硬盘。

这种硬盘需要一条20针的数据线和一条34针的控制线，外加一块价格不菲的控制卡，输出数据是未分离的MFM制式或RLL制式编码脉



早期的8英寸硬盘，由CDC出品，容量为368MB。

冲。当时，Western Digital（西部数据）公司专注于硬盘控制卡市场，而CDC公司则以生产大容量的硬盘出名。

由于ST506/412接口的速度太低，1983年Maxtor（迈拓）、CDC、XEBEC等公司联合开发了ST-506/412接口的改进版——ESDI（Enhanced Small Drive Interface，增强型小型设备接口）接口。它吸收了ST506/412和其他一些非标准接口的优点，把编码、解码器放在硬盘内部而不是控制卡上。ESDI支持的硬盘容量增加到300MB，最大数据传输率为2MB/s；但缺点是成本较高，并与ST-506/412互不兼容，因此并没有得到广泛应用。

二、并行ATA接口硬盘的发展：改良主义的胜利

1.标准的普及和MR磁头

1986年，为解决老式ST506/412硬盘的慢速、高成本、可靠性差的缺陷，COMPAQ联合Western Digital、CDC公司，将老式的ST506/412硬盘进行改进，推出了IDE（Integrated Drive Electronics，集成磁盘电子接口）硬盘，其接口标准即并行ATA（Advanced Technologies Attachment）。


40针40芯的并行电缆

追根溯源，IDE的本意实际上是指把控制器与硬盘本身集成在一起的硬盘驱动器，这也是它相对于ST506/412硬盘最主要的改进。IDE接口减少了硬盘接口的电缆数目与长度，数据传输的可靠性得到了增强，通过一条40芯的并行电缆就可与主板相连，具有价格低廉、数据传输稳定性好、标准化程度高等诸多优点，因而得到了广泛应用。硬盘厂商不再担心自己的硬盘是否与其他厂商生产的控制器兼容；对用户而言，硬盘安装起来也更为方便。

IDE接口的出现，是硬盘发展史上具有划时代意义的事件。它使得当时的硬盘制造业呈现一片繁荣，

SCSI硬盘：服务器市场一统天下

其实早在并行ATA硬盘出现之前，SCSI硬盘就已经标准化了，也就是说其历史要比并行ATA硬盘悠久得多
（Small Computer System Interface，小型计算机系统接口）的前身，是1979年由Shugart Associates公司开发
（Shugart Associates System Interface）接口。

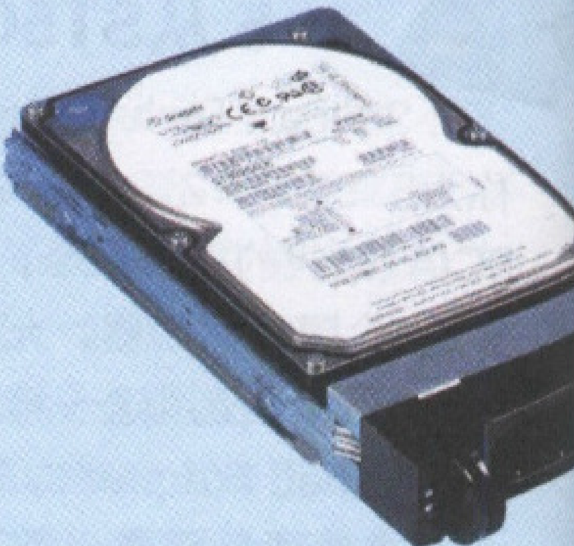
1986年，ANSI（美国国家标准协会）接受了Shguart Associated和NCR公司的提议，正式把SASI改名为SC
定了SCSI-1规格。1994年，ANSI又发布了SCSI-2规格。目前SCSI接口的最高规格是Ultra320 SCSI（又称 Ul
m），最高数据传输率可达320MB/s。

SCSI接口是一种8位/16位的系统级总线，扣除SCSI控制卡本身占用的一个接口以外，可同时接挂7个或15
的电脑设备，包括硬盘、光驱、磁带机以及扫描仪等；而每个IDE接口最多只能接两个并行ATA硬盘。其传输
并行ATA接口高，独立的总线和控制器使得SCSI设备的CPU占用率很低，并支持热插拔。

但是，SCSI硬盘需要使用专门的SCSI控制卡，价格比普通的IDE硬盘高；而且早期PC机的BIOS并不支持
经常出现兼容性的问题，一个厂商生产的SCSI设备很难与其他厂商生产的SCSI控制卡共同工作（这样的问题在
412硬盘上同样存在）。因此，SCSI没能像ATA接口那样迅速得到普及，而是更多地应用于服务器、工作站等
域。并行ATA硬盘至今在桌面领域依然是一枝独秀，普通用户很少接触到SCSI硬盘，因此后面我们将不对SCSI
重点介绍。

SCSI硬盘各种规格的比较

规格	数据传输率（MB/sec）		最长连线长度（米）	所能连接的设备数目	
	Narrow/8位	Wide/16位		Narrow/8位	Wide/16位
SCSI-1	5	NA	6/25	8	NA
SCSI-2	10	20	6	8	16
Ultra SCSI	20	40	1.5	8	16
Ultra2 SCSI	40	80	12	8	16
Ultra 160SCSI	NA	160	12	NA	16
Ultra 320 SCSI	NA	320	12	NA	16


SCSI硬盘

PC制造商也非常愿意采用这种价格低廉、使用方便的产品。到了20世纪80年代末期，IDE逐渐取代了其他老式接口，1990年后生产的PC机已普遍采用IDE硬盘了。

到了1994年，ANSI（American National Standards Institute，美国国家标准协会）在IDE接口的基础上，正式制定了ATA-1规格（ASNI X3.221-1994）。此后，硬盘发展一直沿着并行ATA的轨迹，奉行改良主义的路线，在接口、磁头、存储介质等各个方面不断开发、应用新的技术，每一方面的突破都会促进其他方面的跟进和改善，从而带来了硬盘整体性能的一次又一次飞跃。并行ATA硬盘在桌面领域大行其道，可说是"改良主义的胜利"。

ATA-1规格IDE硬盘的最大数据传输率提高到8.3MB/s，硬盘容量也得到大幅度提升。后者主要应归功于IBM公司在磁头技术上的突破——MR（Magneto-Resistive Head，磁阻磁头）技术。

早期的硬盘磁头采用铁磁性物质，不论磁头的感应敏感程度还是精密度都不理想，因此硬盘单碟容量均非常低。而一块硬盘内封装的盘片数非常有限（即使是现在的硬盘，封装的盘片通常也就3～5片），因此硬盘的总容量会受到非常大的限制。

1979年，薄膜磁头的出现，进一步减小了硬盘体积，增大了容量。MR磁头技术是IBM公司在80年代末期研发成功的，其核心是一片金属材料，电阻随磁场的变化而变化。磁阻元件连着一个十分敏感的放大器，能测出微小的电阻变化，因此可提高存储的数据密度，增加单片容量，硬盘容量也随之水涨船高。20世纪90年代，IBM公司将MR磁头技术应用于3.5英寸和2.5英寸硬盘中，使得普通电脑用户使用的硬盘容量首次达到了1GB，硬盘容量开始迈入GB时代。

MR磁头的普及也带来了硬盘转速的大大提高，Seagate在这方面表现最为抢眼。1990年希捷推出全球第一台5400r/m的5.25英寸硬盘驱动器，1992年11月希捷又将业界带入7200r/m时代。从此，Seagate的硬盘就以高转速领先竞争对手，它两个系列的旗舰级SCSI硬盘——Barracuda（酷鱼）和Cheetah（捷豹），在服务器领域很受欢迎。

2.双重身份的ATA-2

IDE硬盘的问世和普及，使得原本靠硬盘控制卡吃饭的Western Digital（西部数据）公司必须调整自己的业务。1988年，Western Digital收购了Tandon公司，转型为新的硬盘制造商。一年后，当初和Western Digital一起开发IDE硬盘的CDC公司，把自己的硬盘制造部门Imprimis Technology出售给Seagate，Seagate也因此得以成功打入高容量硬盘驱动器市场——在那个时代，高容量几乎就是高性能的代名词。

1993年，Western Digital公司在IDE接口的基础上，开发出增强版IDE（EIDE，Enhanced IDE）接口，它增加了2种PIO和2种DMA模式，把最高传输率提高到16.7MB/s，同时引进了LBA地址转换方式，突破老BIOS固有504MB的限制，支持最高容量为8.1GB的硬盘。同时，Seagate公司也推出了大同小异的Fast ATA（后来是Fast ATA-2），得到了Quantum（昆腾）公司的支持。

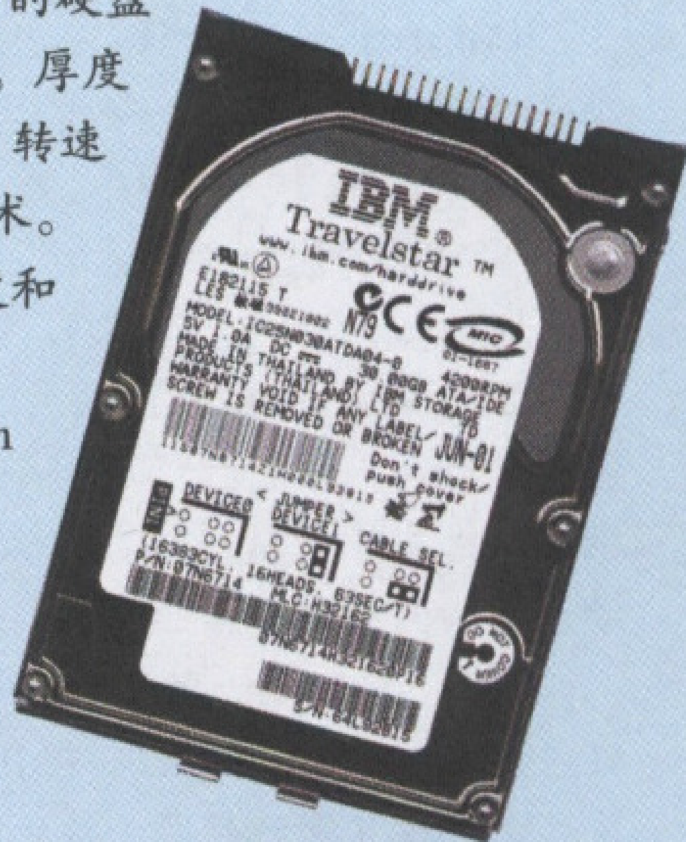
为统一业界标准，1996年ANSI在EIDE和Fast ATA的基础上，正式制定了ATA-2规格（ANSI X3.279-

笔记本硬盘：另一番天地

笔记本硬盘的最大特点就是小巧、轻便。除主流的2.5英寸外，1.8英寸的硬盘也开始应用到笔记本中，比如东芝的Portege 2000和索尼VIVO的某些型号。厚度比桌面硬盘小得多，常见的有12.5mm（0.49英寸）和9.5mm（0.37英寸），转速大多是4200r/m。为降低噪声和发热量，笔记本硬盘普遍采用了液态轴承技术。此外，耗电量也是笔记本硬盘的一项重要指标。如何处理好大容量、高速度和小尺寸、低耗电之间的关系，是指导笔记本硬盘发展演变的主题。

笔记本硬盘的制造商中，并没有我们熟知的Seagate、Maxtor或Quantum这些品牌，扮演主角的是IBM和东芝、日立、富士通等日本厂商。IBM的TravelStar系列在这个领域享有盛名，不过最近东芝等厂商的产品表现不俗。今年9月上市的东芝MK6022GAX，转速高达5400r/m，容量为60GB，2.5英寸，缓存高达16MB（乖乖，桌面硬盘的缓存最多也才8MB啊）。

日本厂商在制造这种精密小巧的设备方面很有天赋，随着IBM退出硬盘市场，未来的笔记本硬盘市场将是日本厂商的天下。



IBM Travelstar，现在IBM的硬盘部门已归日立所有了。

1996）。ATA-2规格支持光驱、磁带等非硬盘存储设备的ATAPI接口；首次内建了对磁盘驱动器的简单识别功能，让BIOS能独立检测硬盘以及硬盘的各项参数，这对于支持即插即用（PnP）和与后续标准的兼容性都具有重要的作用。



3.ATA-3和GMR磁头技术

为进一步提高硬盘的性能和可靠性，1996年，Intel和Quantum公司共同提出了Ultra ATA/33（Ultra DMA 33）规格，和ATA-2规格相比，它主要有以下优点：

（1）大数据传输率由ATA-2的16.7MB/s提高到33.3MB/s，使用40针40芯的并行电缆和主板相连，向下兼容ATA-2。

（2）采用CRC循环冗余检验，通过两个寄存器的重复测试来提高数据传输的可靠性。

（3）采用S.M.A.R.T（Self Monitoring Analysis and Report Technology，自动检测分析及报告技术），通过硬盘上的监测电路对硬盘可能发生的故障类型，预先向用户提出警告。



第一代ATA/33硬盘中的佼佼者——Quantum Fireball ST 3.2A

Ultra ATA/33推出后，得到了业界的广泛支持，并在1997年被接纳为ATA-4规格（ANSI X3.298-1997）。Quantum的Fireball ST 3.2A是第一代ATA-3接口的产品，5400r/m和128kB的数据缓存是它的重要卖点。

当时的芯片组厂商都先后推出支持这一规格的产品，包括Intel的430TX、440LX和440BX，VIA的VP2和VP3，SiS 5597/5581、Ali Aladdin IV+以及AMD 640等。

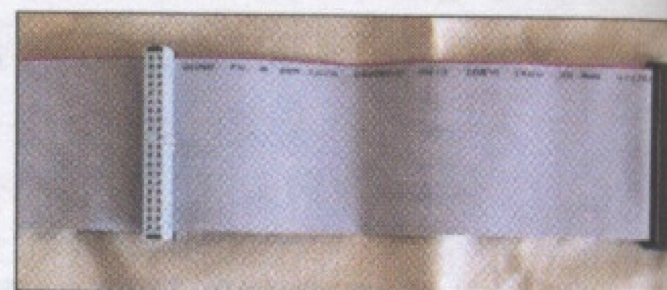
在硬盘外部数据传输率提高到33MB/s以后，其内部数据传输率很快也有了大的突破，这一次同样是IBM的功劳。1998年，IBM公司在MR技术的基础上，研发出新一代磁头技术GMR（Giant Magneto Resistive，巨磁阻）。GMR巨磁阻磁头与MR磁头一样，利用特殊材料的电阻值随磁场变化的原理来读取盘片上的数据；但GMR磁头使用了磁阻效应更好的材料和多层薄膜结构，比MR磁头具有更高的信号变化灵敏度，相同的磁场变化能引起更大的电阻值变化，从而实现更高的存储密度。

GMR磁头推出以后，逐步取代了MR磁头，直到今天依然是主流技术，目前这项技术已发展到第四代了。



4.从ATA-4到ATA-5：7200r/m+玻璃硬盘

ATA/66的规格是Quantum在1998年推出的，经过一年的发展和完善，到1999年就成为了市场上硬盘新品普遍采用的主流技术。ATA/66（Ultra DMA 66）即ATA-4标准，其外部数据传输率提高到66.7MB/s。为解决频率提高后信号之间的电磁干扰问题，ATA-4采用了40针80芯的电缆，即在原有40线电缆的基础上又增加了40针的地线，使得高速数据传输更加稳定与可靠。



40针80芯的并行电缆，用于ATA/66、ATA/100和ATA/133硬盘

随着GMR磁头的应用和制造技术的进步，硬盘单碟容量也逐渐提高到10GB，总容量相应也达到了40GB。早在1997年10月，Seagate推出的大灰熊硬盘就首次在IDE产品中采用了7200r/m技术，但当时由于发热巨大和噪声的问题，市场反响并不好。从1999年开始，7200r/m的转速逐渐在桌面硬盘流行，512kB以上的数据缓存成为流行的做法。主要产品有Maxtor（迈拓）的Diamond Plus（金钻）系列、Seagate（希捷）的Barracuda ATA（酷鱼ATA）系列、IBM的Deskstar 22GXP（腾龙一代）、Western Digital（西部数据）的Caviar（鱼子酱）BA系列。

2000年，Quantum联合Intel等在ATA/66的基础上进一步推出了ATA/100，接口数据传输率达到了100MB/s，和ATA/66一样采用40针80芯的并行电缆。新标准一经推出，就被硬盘厂家们迅速采用。ATA/100成了2000年刺激市场、推动消费者升级的新卖点。



第一块玻璃硬盘——IBM Deskstar 75GXP

这年3月，第一款“玻璃硬盘”问世——IBM Deskstar 75GXP及Deskstar 40GV采用ATA/100接口，并用玻璃取代传统的铝作为盘片材料。早期硬盘的盘片通常都是在塑料基质上涂上磁性材料，目前市场上的IDE硬盘大多数则使用铝材料作为盘片。而采用玻璃材料作为盘片则能使硬盘具有平滑性及更高的坚固


采用液压轴承马达的Seagate酷鱼IV

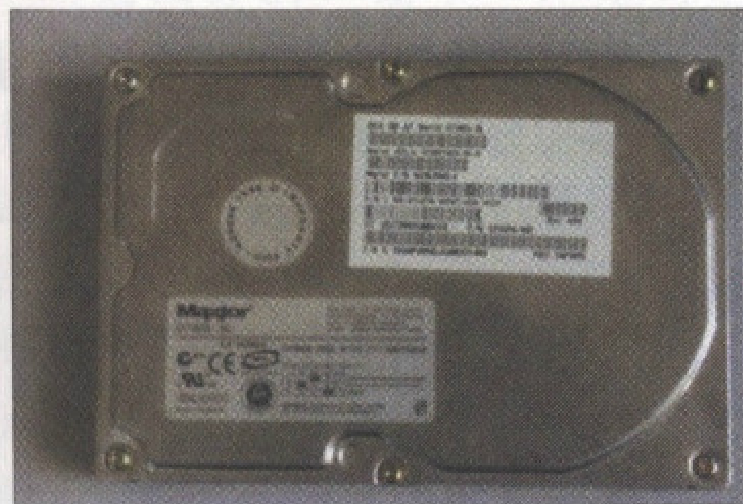
性，硬盘高转速时具有更高的稳定性。除IBM外，富士通的笔记本硬盘中也有一些采用玻璃材料的产品。

在7200r/m硬盘成为主流以后，Seagate凭借Barracuda Ⅲ（酷鱼三代）以及Barracuda Ⅳ（酷鱼四代）硬盘，在市场上有着良好的表现。酷鱼四代的单碟容量达到40GB，凭借2分贝的旋转噪声和2.4分贝的寻道噪声，成为业界噪声最低的硬盘。它突破传统的声音屏蔽技术，采用了液态轴承（FDB，Fluid Dynamic Bearing）马达，有效地抑制了噪声和发热，间接地有助于碟片数据密度的进一步提高，这也是酷鱼Ⅳ单碟容量能达到40GB的重要原因。

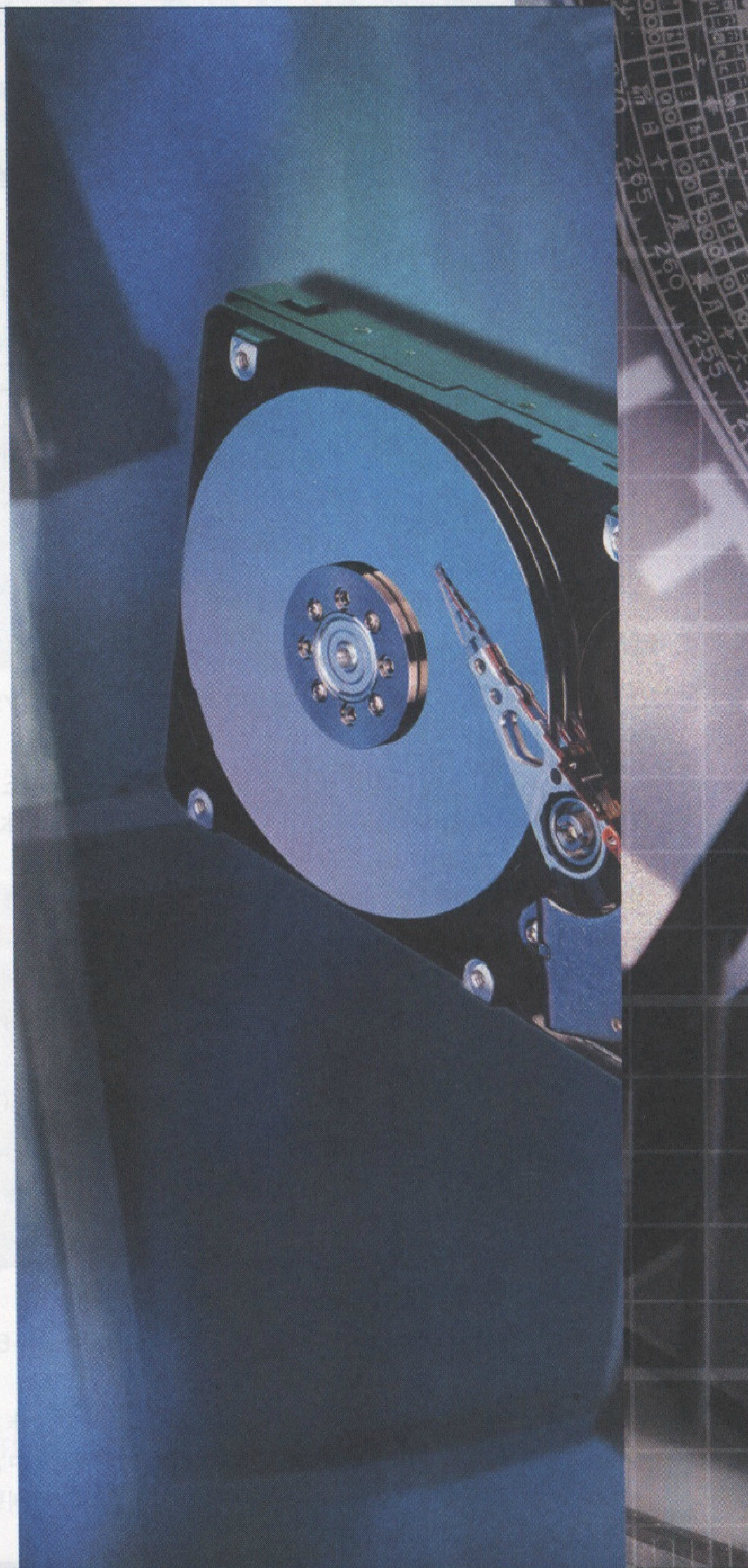
5.Maxtor力推ATA 6：勉为其难，昙花一现

2001年以后，硬盘市场开始疲软，也没有新的实用技术引入。硬盘厂家迫切需要找到新的技术热点，以便让市场兴奋起来。这时，Maxtor公司在自己开发的FastDrive专利技术的技术上，提出了ATA/133规格，也就是ATA-6。

和ATA/100相比，ATA/133并没有本质改变，依然延续并行ATA的发展脚步，只是把支持的最高数据传输率为133MB/s，采用的依然是40针80芯并行电缆，向下兼容ATA-5。2001年9月，Maxtor推出了第一款ATA/133硬盘——DiamondMax D740X。

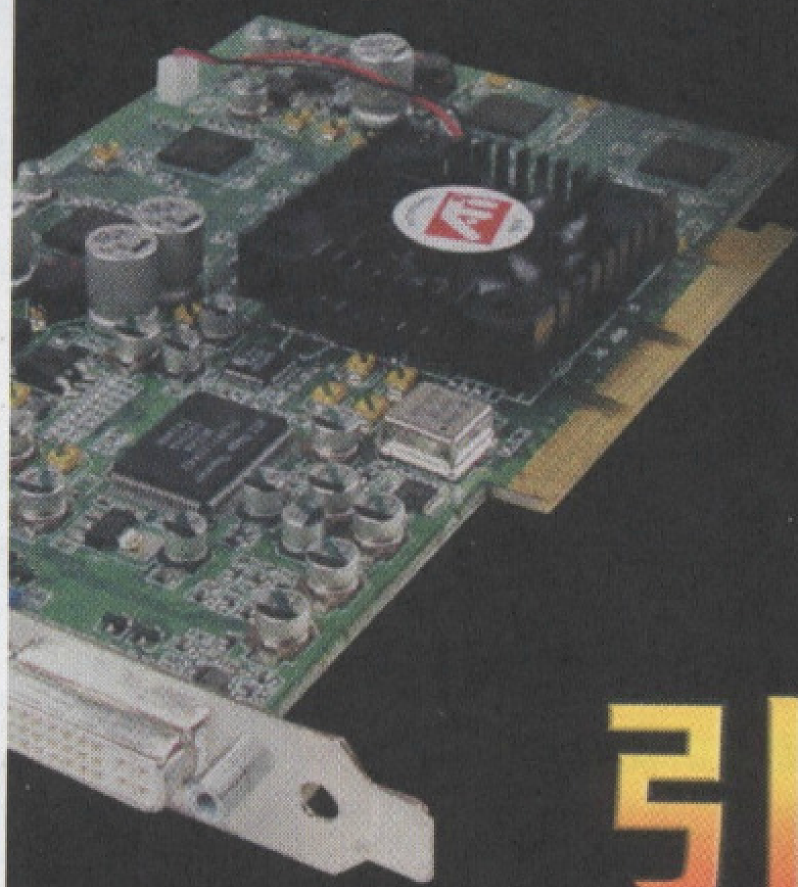

第一块ATA/133硬盘：Maxtor DiamondMax D740X

在相关芯片组的开发方面，ATA/133得到了我国台湾三大芯片组厂商的支持：VIA推出支持ATA/133的南桥芯片VT8233A，用于KT266A和P4X266A、P4M266等芯片组。SiS646和746以及Ali的南桥芯片M1535D+都支持这一规格。



但是，由于采用这种接口是要获得Maxtor公司的专利许可的，Intel和Seagate、Western Digital等其他硬盘厂商选择了支持全新的串行ATA接口的方向，毫不理会ATA/133。到目前为止，也只有Maxtor一家推出了这种规格的硬盘产品，而且到目前其他硬盘厂商还没有推出这类产品的计划。

在去年和今年上半年的这一段时间，ATA/133一度呼声较高，企图抢在串行ATA接口普及之前，打一个漂亮的时间差，成为市场主流。但随着IDF Fall 2002的开幕和串行ATA产品化节奏的加快，ATA/133已很难争取到其他厂商的更多支持，它的命运将只能是昙花一现，以后恐怕很难再有出头之日了。（未完待续）





引爆“镭”动力

——用“催化剂”驱动优化ATI显卡

■四川 Spiceboy

为什么要优化手中的显卡呢？为物尽所能，为对得起我们花的每一分钱，也为了满足某些人想要榨干手中硬件每一分能量的“变态”想法。而今，优化ATI系列的显卡变得更加方便了，因为新的ATI显卡驱动中集成了丰富的优化选项，足够你忙一阵子了。

ATI的对手NVIDIA在编写驱动程序方面的实力在业界是有目共睹的，但凡用过NVIDIA显卡的朋友，一定领略过雷管（Detonator）驱动的威力。NVIDIA每一代雷管驱动的更新，都能为他们的产品带来巨大的性能提升。现在，ATI也开始仿效NVIDIA的做法，开始在驱动程序上大下功夫，更新速度不断加快。新的ATI RADEON系列显示芯片驱动名叫CATALYST（催化剂），ATI对CATALYST的定义是：Commitment（承诺）、Confidence（信心）and Capability（能力）。



对于上面那些“口号”，ATI给出了很详细的解释，不过那不是我们所关心的，我们需要了解的是，CATALYST驱动到底能做什么：

1.CATALYST驱动程序支持从RADEON VE到RADEON 9700 Pro的所有ATI RADEON系列显卡，具体包括RADEON 7000（VE）/7200（即第一代RADEON）/7500（LE）/8500（LE）/9000（Pro）/9700（Pro）等，以及ALL-IN-WONDER RADEON系列多媒体图形卡。

2.CATALYST驱动为ATI的REMOTE WONDER系列提供了插件，它允许用户控制应用程序，例如Winamp、Microsoft PowerPoint系列软件。

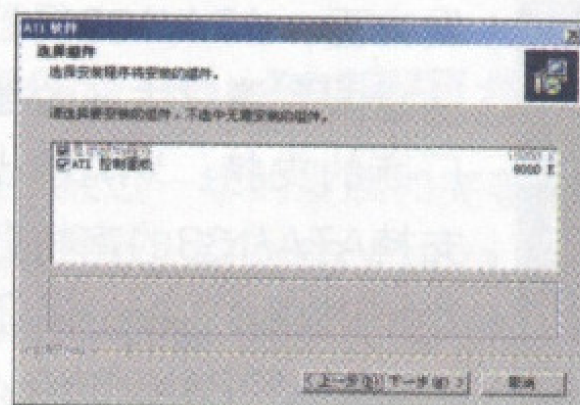
3.CATALYST驱动包括了最新的Direct 3D和OpenGL控制面板（需要单独下载），可让用户自行调节画面质量与速度之间的关系，这正是我们优化所需要的工具。

首先到驱动之家网站下载到最新的催化剂驱动：

http://file2.mydrivers.com/display/wme-radeon-4-13-01-9062.exe For Windows Me（兼容Win98）

http://file2.mydrivers.com/display/wxp-radeon-6-13-10-6166.exe For Windows 2000/XP

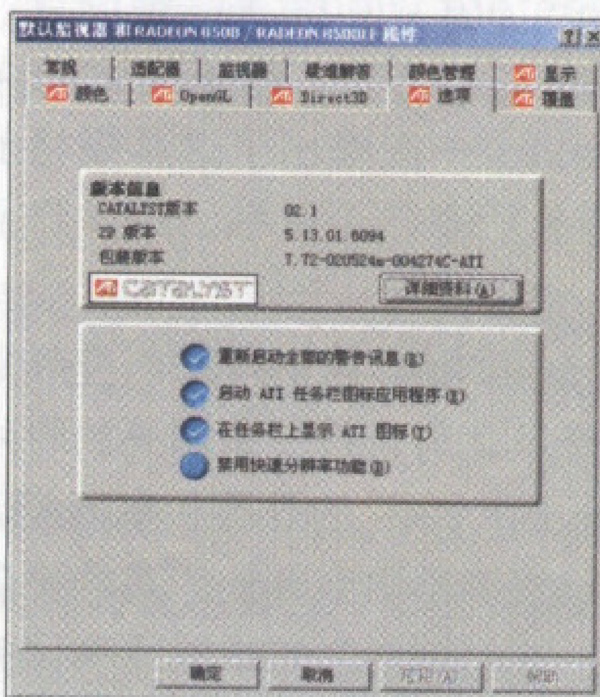
安装时，一定要选择安装“ATI控制面板”，它是作为一个可选组件单独安装的。如果装驱动程序时没有选中，而想单独安装，或某个驱动中没有包含这个组件，可到驱动之家单独下载“ATI控制面板”安装（http://file2.mydrivers.com/display/CONTROL-PANEL-6-13-10-3027.exe）。



选择安装“ATI控制面板”

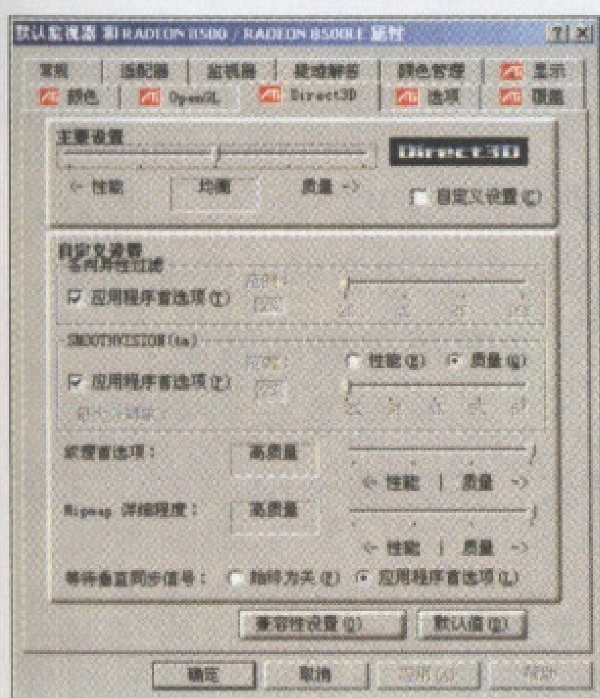
安装好驱动程序后，进入显示属性中就可看到众多的调节选项了，用得最多的当然是OpenGL和Direct3D选项卡。

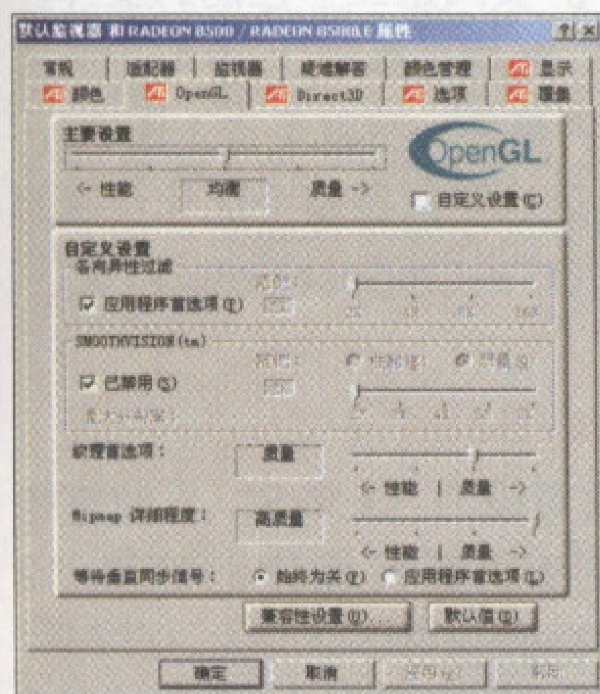
在两个标签下，都有一个“主要设置的选项”：在这里可以调节游戏画面，选择是画面质量（Quality）优先，还是游戏速度（Performance）优先，中间的“均衡”则是两者并重，但都不是最好的表现。调节这里的选项时，需要考虑到游戏的种类，比如CS、Quake Ⅲ这样对速度要求比较高的游戏，可考虑调整成速度优先，因为在这样的游戏里，你的主要任务不是欣赏画面而是活命；至于极品飞车、FIFA系列这样的游戏，考虑到观赏性，可适当向画质优先方向调节。



CATALYST驱动信息界面

不过，这样的调节实在太


Direct3D选项卡


OpenGL选项卡

简单了。为在画质和速度两者间取得更好的平衡，我们应该把“自定义设置”（Custom）打上勾，这样可看到更多的细节调整项目。

各向异性过滤（Anisotropic Filtering）

在这里，主要是在两项中做出选择，是设定为“16×”模式，还是将控制权交给具体的某个应用程序。该项设置调得越高，对系统资源的占用就越大，即使是相当强劲的电脑也不可能放弃速度而享受幻灯片般的所谓“完美”画质。调整这个选项时应自己测试一下游戏运行的速度，在画面流畅的情况下，应该是越大越好。

Smoothvision

这个选项其实就是“Anti-Aliasing”（抗锯齿），而ATI的专利抗锯齿技术被称为Smoothvision。它能有效平滑3D物体的边缘，减轻锯齿效果。但是，即使应用最低效果的2×全屏抗锯齿，也会对游戏的FPS（每秒帧数）有较大影响。

如果你的“镭卡”不是特别强劲（如果你用的是RADEON 9700 Pro，就当我没说），在一般射击类游戏中，我们最好不要打开抗锯齿技术。而在以画面质量和真实性为卖点的的3D游戏中，可酌情打开Anti-Aliasing功能，但最好不要超过4×，因为目前的主流电脑配置还无法在更高的抗锯齿选项下达到十分流畅的速度。也正是这个原因，ATI在这里对一些镭系列显示芯片进行了限制，在高分辨率下无法开启抗锯齿功能。

纹理首选项（Texture Preference）和贴图详细程度（Mipmap Detail Level）

在3D游戏中，纹理使用得越多，物体的质感就越好；而贴图越详细，物体的真实感就越好。这两个选项和分辨率一起决定了整个画面的细节和清晰程度，而这里的设置就是要大家在纹理的清晰度和性能之间做出选择。至于牺牲速度还是牺牲纹理，就看大家自己的偏好以及实际需要了。需要说明的是，如果纹理和贴图质量调整得太低，画面会有很强的模糊感，甚至让你无法分辨出主体和背景，所以不要调整得太夸张。

等待垂直同步（Wait for Vertical Sync）

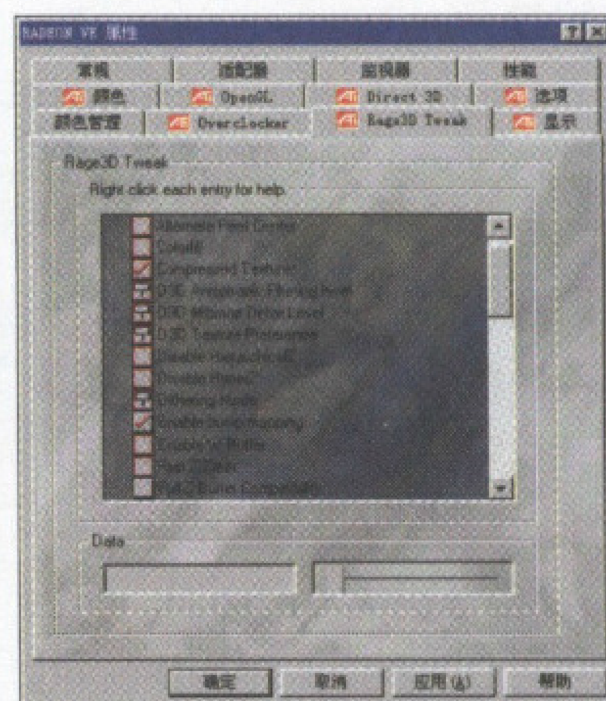
不知道你有没有遇到过这样的情形，某个游戏（比如CS）对系统的要求并不是十分夸张，而且自己的机器也足够强劲，可是无论你怎么优化、超频，游戏的帧数都无法达到最高的100fps，通常最高只有85fps，到底是什么原因呢？

这时，你注意到你的显示器的刷新率是85Hz了吗（目前主流17”显示器的标准显示模式就是1024×768@85Hz）？原因就在这里了，系统默认的是打开“等待垂直同步”，使应用程序中的最高帧数与显示器的刷新率一致，以保证画质（如果FPS超过显示器刷新率，有时会出现画面撕裂的现象）。但为了获得更快的游戏帧数，或者为了测试显卡的最高性能，可以选择“始终为关”，把这个选项关闭。

安装并调整“催化剂”驱动，是优化ATI显卡的第一步。你是不是觉得其中的调节选项太少了，还不够过瘾？其实，还有一个叫Rage3D Tweak的软件，为“镭卡”提供了更多的优化选项，这里只介绍一下“催化剂”驱动中提供的项目。

Direct3D部分增加的选项

*ColorFill


Direct3D部分的选项

选中这一选项，可提高3D游戏中的色彩饱和度，让游戏画面的颜色显得更鲜艳。

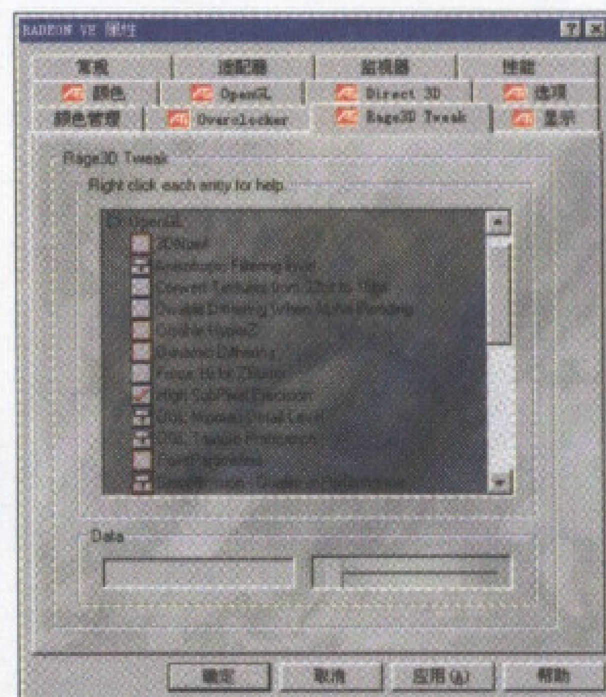
*D3D Anisotropic Filtering Level（D3D下的各向异性过滤等级）

这是调整画质的选项，通过滑块决定D3D应用中“各向异性过滤（Anisotropic filtering）”技术使用的等级，数值越高，画质越好，但速度也越慢。

*T&L Hardware（硬件转换与光照）

选中这一项可确保游戏在运行中使用硬件T&L加速。

OpenGL部分增加的选项


OpenGL部分的选项

*Convert Textures from 32bit to 16bit

选中该项将使32位的纹理转换成16位纹理，能够节省带宽并提高速度，但会降低画面质量。

*3DNow!

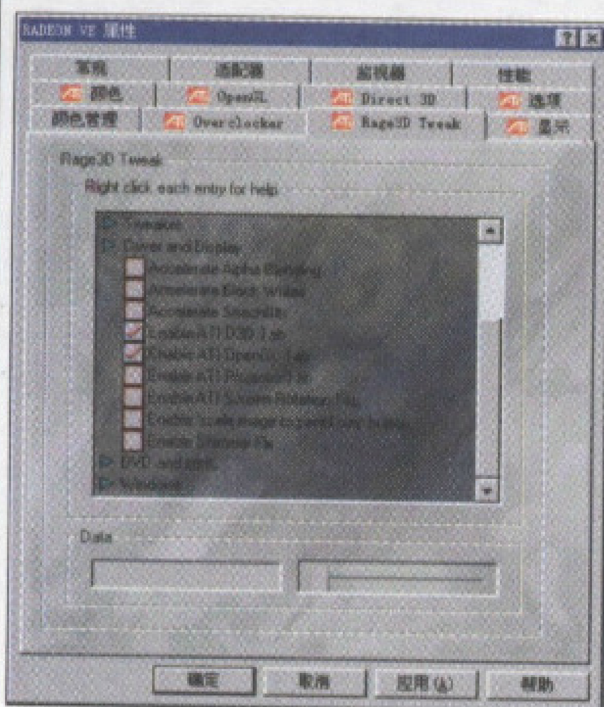
AMD处理器支持3D Now!多媒体指令集，使用AMD CPU的用户应该把这个选项打勾，以发挥3D Now!的作用。

*SSE和SSE2

使用PⅢ、P4和赛扬处理器（赛扬Ⅱ代以后）的用户，可以勾选“SSE2”，以提高游戏中的处理性能。

*T&L Hardware

选中这一项，可确保支持OpenGL的游戏在运行中使用


驱动部分的选项

硬件T&L。

驱动部分（Driver and Display Settings）新增加的选项

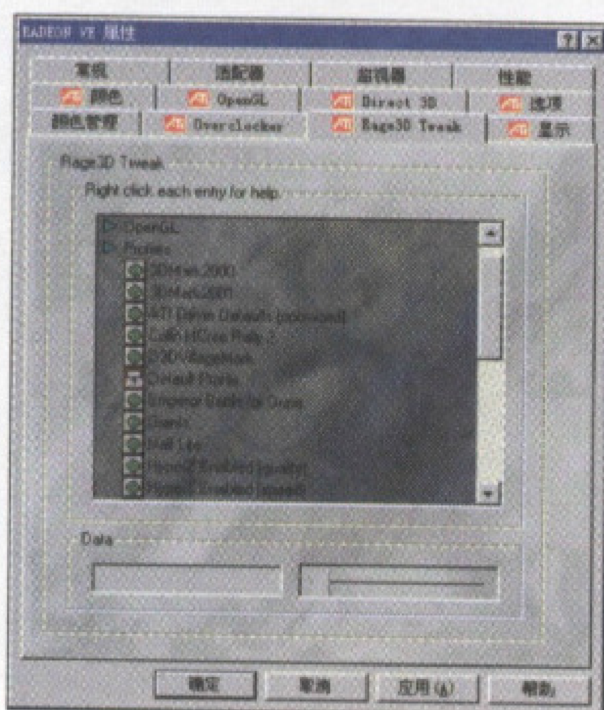
*Accelerate Alpha Blending（加速Alpha混合）

"Alpha Blending"是指系统将背景色与半透明色相结合，产生一个基于前两种颜色的新色彩。如果显卡采用了GPU芯片，可选中这个选项，将工作交给显卡完成，而不使用CPU运算。这样会增加显卡负担，但能有效降低CPU占用率。

其他选项

*Clear Desktop Wallpaper at Game Launch

可在游戏载入前，释放显存中当前桌面墙纸等数据，可略微提高游戏速度，建议选取。


对特定3D软件预置的优化功能

*Enable Refresh-rate Fix Check When Game Exits

可保证退出游戏后，系统使用由用户设定的屏幕刷新率，这样避免了游戏中更换分辨率或关闭垂直同步刷新后，可能出现的一些问题。

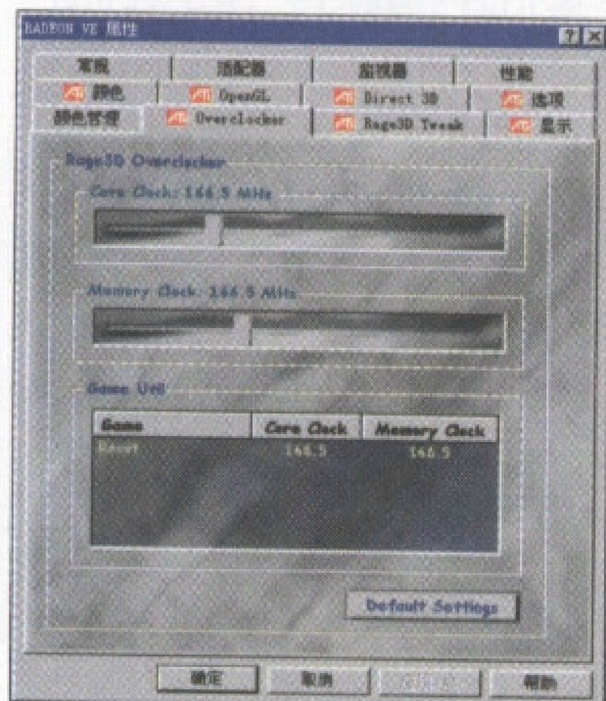
*Enable Refresh-rate Fix for Suspend and Display Changes

当显示器从待机状态恢复，或更改显示模式后自行检查当前状态，确保显示器使用正常的刷新率。

如果你嫌调节这么多选项太麻烦，可以看看Rage3D Tweak的"Profile"项目，利用其中针对特定3D软件预置的优化功能。

Overclocker（超频）

说来说去，Rage3D Tweak中最能明显提高显卡性能的就算是这个选项了，其中包括"Core Clock（核心频率）"和"Memory Clock（显存频率）"两部分。不用多说了，用鼠标拉动滑杆调节，不要太贪心了，一点一点地拉，每调高一段就运行3D游戏或测试软件试试，看是否出现死机、花屏等问题，最后测试出显卡的超频极限。另外，超频时最好能改善显卡的散热环境。


超频调节

在整个优化过程中，你必须明白几点：

1.用软件对显卡的优化所带来的性能提高是十分有限的（超频除外，但这实际上已经是硬件层次的优化了）。或许，把老的RADEON显卡驱动更换成催化剂驱动会给人带来惊喜，但请不要指望之后的优化会给显卡速度带来质的提高。

2.超频是十分有效的优化办法，但即使是用软件超频，也可能给显卡带来致命的硬件损伤，所以要十分小心，不能太贪心而调节过度。

3.每个人对画质和速度的要求都不同。调节时应该通过细致的实践，找出适合自己的平衡点。

最后就是做一些收尾工作了。要知道显卡性能的发挥，不仅仅与驱动的选择和设置有关，还同主板BIOS中AGP选项的设定有极大关系。所以，优化的最后一步就是进入BIOS，对AGP选项进行优化设置，当然这也可放在整个优化步骤的最前面。这些项目一般在主板BIOS的Chipest Setup（芯片组设定）中：

AGP Master 1WS Write/Read

为了提高系统的表现，这项可设为"1 WS"，使等待周期减少为一个（系统默认在每次读写操作，等待"2 ws"，即2个时钟循环，设定得比较保守）。

AGP Fast Write Control（AGP快写控制）

通过这项特性，系统可将显示指令直接传给显卡，而不占用系统内存，这就是所谓的"AGP快写"功能。如果把AGP快写打开，通常可提高显卡速度1～5%，但事先必须确定你的显卡支持该项特性，否则可能带来稳定性问题，好在RADEON以后的ATI显卡大都支持这项功能。

AGP Mode（AGP模式）

系统的默认选项通常只是AGP 2×，这是为了和更多的显卡兼容。但现在许多主板和显卡已可同时支持AGP4×或更高的速度，所以如果可能的话，最好选择最高速度设定，不管是2×、4×还是8×，以带来最好的表现。

AGP Aperture Size/Graphics Window Size

这里需要用户选择显卡通过AGP总线可访问的系统内存的大小，也就是当显存不够时，显卡利用AGP总线特性，直接访问系统内存作为显存的最大尺寸。预设值一般为32、64、128和256MB，一般可根据系统内存的大小选择32MB和64MB，再大就没有实际意义，而且有可能拖累整个系统。P

小知识

AGP：Accolerated Graphics Port（图形加速端口），是一个专门用于加速3D图形应用程序的端口。它允许数据直接在显卡和CPU（或系统内存）之间进行传输，能减少CPU与I/O外围在总线与内存存取上的争夺，按照传输频宽的不同可分为AGP 2×、4×和8×等规格。

驱动热报 Drivers Express

Intel

10月15日，英特尔发布i845G/GL、i830M/MG芯片组公板视频部分（Intel Extreme Graphics）最新驱动11.4多语言版For Win9X/Me/2000/XP，修正了全屏幕设置（没有边框）在TV OUT设置界面颠倒的问题、从S3模式返回之后TV模式无显示的问题、在TV/ Advanced设置界面恢复默认设置导致黑屏的问题、CH7017芯片在PV11.3版本中的兼容性问题、在任务栏级联菜单上移动鼠标光标闪烁不定的问题、有MS-DOS窗口时旋转功能不能使用的问题、点击某些按钮控制句柄丢失的问题、系统任务栏级联菜单上的“Save Scheme as”对话框无法使用的问题，以及在部分设置界面字体显示不正常的问题等，推荐大家更新。

NVIDIA

10月24日，NVIDIA发布TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2、GeForce3、GeForce2/3 Ti、GeForce4系列芯片显卡最新驱动41.03 Beta版For Win9X/Me/2000/XP。它在控制面板中新添加了“Performance and Quality”选项，可对显卡的性能、抗锯齿和各项异性过滤进行设置；并已将Direct3D和OpenGL下的各项异性过滤选项全部统一到“Performance and Quality”界面进行设置；另外，原先隐藏起来的D3D下刷新率选项这次也打开了。喜欢追新的朋友可试用一下。

SiS

10月25日，矽统发布SiS648/645DX/645/651/650/745/740/735/733/635/633/730/630芯片组最新AGP驱动1.12 WHQL版For Win9X/Me/2000/XP。这是矽统官方正式发布的版本，并通过了微软WHQL认证，稳定性和兼容性都有保证，推荐使用SiS芯片组主板的朋友更新。

Realtek

10月25日，瑞昱发布ALC100/P、ALC101、ALC200、ALC201、ALC201A、ALC202、ALC202A、ALC650 AC'97声卡芯片最新驱动3.35版For Win95/98 SE/Me/2000/XP。这款驱动包包括Realtek为其ALC系列AC'97 CODEC量身定做的驱动和应用程序，可提供SNR高于95dB的回放音质和多达26种环境音效，强烈推荐大家更新。

本栏目行情由本刊记者收集，驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（所有信息截止到2002年10月30日）。部分驱动程序收录于《锐》刊2002年第12期\DRV\下。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）

类别	品牌/产品	型号/规格	价格
CPU	Pentium 4	1.4/1.5/1.6/1.7GHz（散装478针）	820/840/950/1010
	Pentium 4	1.8A/2.0A/2.4A/2.53A GHz（散装478针）	1160/1280/1600/1900
	赛扬（散装）	1.1（T）/1.2（T）/1.3（T）/1.7GHz	405/470/490/525
	Athlon XP（散装）	1700+/1800+/1900+/2000+/2100+	540/640/720/810/12-00
	Duron（散装）	950MHz/1.1/1.2/1.3GHz	250/280/300/310
硬盘	迈拓 金钻七代（盒装）	40/60/80GB	750/825/1040
	迈拓 星钻三代（盒装）	40/60/80GB	695/755/935
	西部数据	800BB/800JB/1200BB/1200JB	910/1040/1450/1600
	希捷 酷鱼Ⅳ代	40/60/80GB	720/815/915
	IBM 120GXP	40/60/80/120GB	650/770/875/1400
	IBM笔记本硬盘	10/20/30/40GB	570/720/870/1060
内存	现代	DDR266 128/256MB	295/585
	宇瞻	DDR266 128/256MB	305/575
	现代	PC133 SDRAM 128/256MB	140/205
	KingMax	PC150 SDRAM 128/256MB	220/420
	Kinghorse	PC800 RDRAM 128/256MB	420/770
主板	华硕（ASUS）	A7S266VM/P4B533VM/P4T-E/P4S8X-L	680/980/1280/990
	微星（MSI）	845EMAX/845GMAX/645E2/745Ultra	790/880/650/560
	升技（ABIT）	KX7-333/AT7/BG7/BD7 II	799/1460/950/850
	磐正（Epox）	EP-4BDAE/4BEA/4G4A+/8K9AI	599/799/949/849
	捷波（Jetway）	845EPRO/845DPRO/屠龙XP+/屠龙333	850/710/650/735
	双敏（Unika）	US648/UKT333/UI845E/UP4X266A	849/659/699/499
	美达（MIDA）	6VA694T/S845E/S845G/S845GL	465/750/790/688
	精英（ECS）	L7SOM/P4IBAD/L4S5A/L4S5MG	525/620/530/540
显卡	华硕	V8440 DELUXE/V8170DDR/V7100	2575/830/400
	微星	MX440/MX460-L/Ti200/MX400-T32D	670/780/750/380
	丽台	S360/A250LE TD/A250TD/A170TH	499/1260/2180/639
	双敏	速配7918/7100/7917 PCI/火旋风858	699/399/659/699
	旌宇	磐龙MX440欧版/MX450标版/Ti4200	518/799/988
显示器	飞利浦	107P/107F/107B3/107X	1750/1160/1330/1520
	三星	753DFX/763MB/753S	1280/1380/1040
	爱国者	998FD/798FD/788FD/775FT	2399/1580/1480/1140
	明基	K791/774PT/781PT/FP581（白）	1599/1499/1599/3699
	LG	995FT/795FT+/775FT/772EF	2900/1880/1199/1098
	NESO	FD770A/797P/786G/TD770A	1499/2290/1680/1599
光驱与刻录机	52速CD-ROM	明基/华硕/三星/美达	235/235/220/230
	16速DVD-ROM	三星/建兴/美达/华硕	380/360/385/410
	三星康宝光驱	12X DVD+16X CD-R+10X CD-RW	599
	明基刻录机	4012A/4816P2	499/599
多媒体音箱	创新	Inspire 5700/5300/2400/FPS1600	3550/1100/380/440
	漫步者	R1000TC/1800TC/R4.1T II /1900T II	140/260/380/420
	润宝轻骑兵	B1/B6550/B2980/B5680	210/580/300/320
	兰欣	S-80/100P/880/980	130/150/235/490
打印机	爱普生	Photo 895 720X2880dpi/12ppm/6色	2180
	爱普生	C61 720X2880dpi/5ppm/4色	880
	爱普生	C41 720X1440dpi/5ppm/4色	470
	佳能	S400 720X1440dpi/4ppm/4色	690
	佳能	S520 1200X2400dpi/9ppm/4色	1450
	惠普	DeskJet3420 1200X2400dpi/4色	750

以上报价截止日期：2002年10月30日

新崂山道士之穿“墙”术



■陕西 口木天子

如今采用局域网方式接入Internet已经是各个公司、高校和政府机关的主要上网方式，这种方式既节省IP地址，又方便管理和控制。通常网管会在局域网的出口处设置各种防火墙，这样一方面保证了局域网内部的安全性，另一方面又可以控制局域网内部人员的访问权限。可这样也限制了使用者的使用权限，与外界的联系也很不方便。比方说对于在公司里上班的上班一族和局域网里的穷学生来说，最痛恨的事情莫过于可恨的Boss为了防止大家偷懒而关闭了大多数端口，只允许使用有限的服务，如WWW、POP3、SMTP等。这样就用不成很多工具，如QQ、Cterm、FTP等，你和外界的联系会很不方便，有网友而不能聊、有BBS而不能灌、有精彩的歌曲而不能Down，人世间最大的痛苦莫过于此……怎么办？别急别急，本文教你几招，轻轻松松穿透防火墙，尽情使用各种工具！好，下面我们一起来看这几招的原理解说和实战说明。

第一招：SOCKS代理

一般来讲，Boss为防止内部员工偷懒，常常会关闭常见娱乐工具的协议端口，如QQ使用的UDP4000端口，但常常不会关闭SOCKS的1080端口。这样如果你想用的东西本身支持SOCKS代理，那么就好办了，直接使用代理就OK。

SOCKS是个电路级网关，是DavidKoblas在1990年开发的，此后它就一直作为Internet RFC中的开放标准。SOCKS在协议栈的TCP层上运行，它的常用端口是1080。与Winsock不同的是，SOCKS不要求应用程序遵循特定的操作系统平台，比如像Winsock那样遵循Windows。SOCKS代理与应用层代理、HTTP层代理不同，SOCKS代理只是简单地传递数据包，而不必关心是何种应用协议（比如FTP、HTTP和NNTP请求），所以SOCKS代理服务器比应用层代理服务器要快得多，正因为SOCKS代理服务器有这样的功能我们才可以通过它来连接Internet。常用到有SOCKS代理有SOCKS4和SOCKS5两种版本，其中SOCKS4代理只支持TCP协议，SOCKS5代理支持TCP和UDP协议，还支持各种身份验证机制、服务器端域名解析等。简单点说，SOCKS4能干的SOCKS5都可以干，反过来就不行了，如QQ只能用SOCKS5代理，而FTP可以用SOCKS4和SOCKS5，因为QQ的数据传输机制是UDP，而FTP用的数据传输机制是TCP。

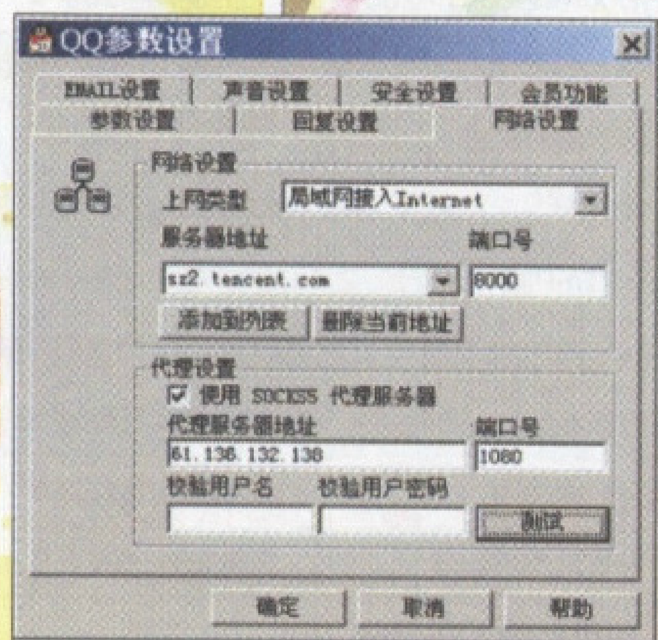


图1

SOCKS协议就是一种几乎万能的代理协议，它虽然不能理解自己转发的数据内部结构，但它能够忠实地转发数据包，完成协议本来要完成的功能。它与你常见的HTTP代理的不同点在于，HTTP代理通过HTTP协议进行，HTTP代理服务器软件了解通讯包的内部结构，在转发过程中还要对通讯进行某种修改和转换。来看看我是怎么用SOCKS代理来穿透防火墙的吧。

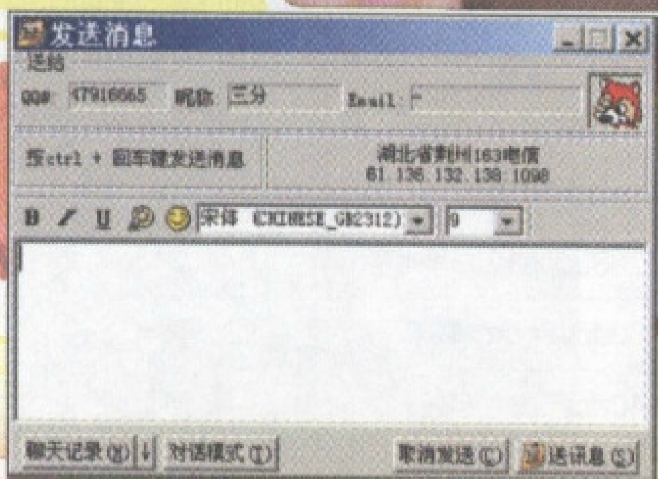
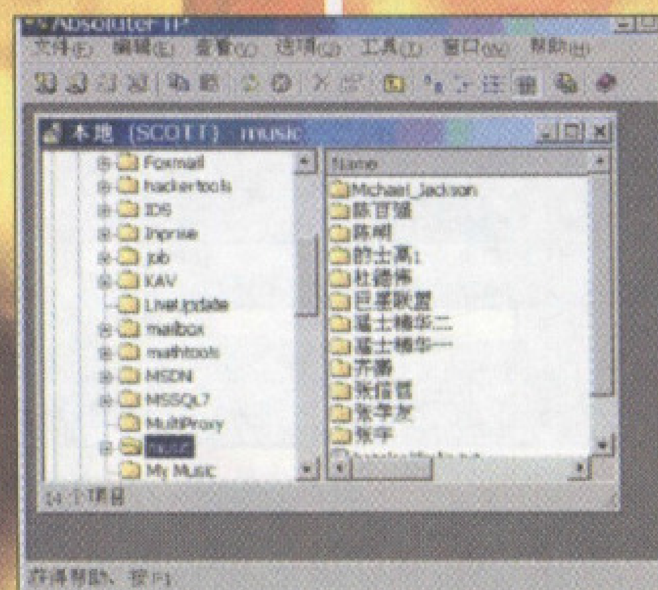


图2

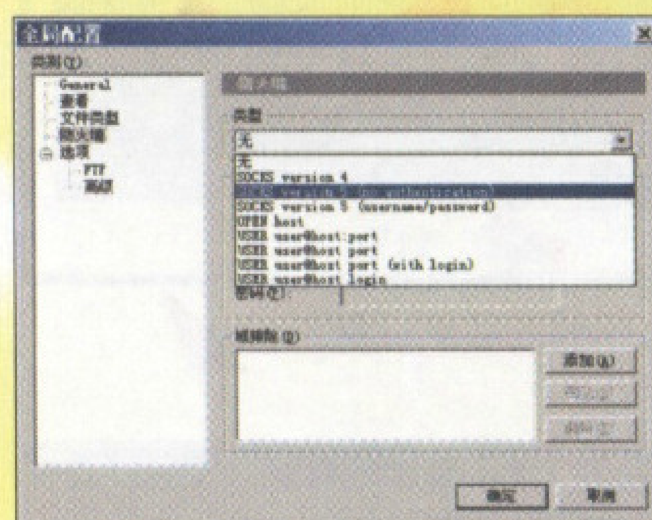
先来看看QQ中我们怎么用SOCKS代理吧。首先在QQ的任务栏通知区的图标处点右键，然后选择系统参数，然后选择网络设置，选中使用“SOCKS5代理服务器”，填入你所用的SOCKS代理地址和端口号（如图1），还可以点测试看看这个SOCKS5代理可用否。确定后，你的QQ就是通过61.136.132.138:1080这个SOCKS5代理上线的（如图2），你所有的数据包现在都是发给

这个代理服务器，然后再转发出去，这样就可以绕过UDP4000的端口，穿过了防火墙的牢笼。我们还可以用另外一个可以看IP的QQ看看现在你QQ所在的IP，显示的IP是61.136.132.138。这样还有一个附加功能，就是隐藏了你的真实IP，与陌生人聊天时不用隐身了，他看到的IP也是SOCKS代理服务器的IP地址。

再来看看如何穿透防火墙来使用FTP工具AbsoluteFTP（图3）来从网上下载东西。AbsoluteFTP是一款强大的FTP下载工具，支持SOCKS4和SOCKS5代理，而且全中文界面，如果你所在的局域网被封了21端口导致无法使用FTP下载时，可以用这款软件加SOCKS代理来绕过防火墙实现FTP功能。FTP既可以用SOCKS4，也可以用SOCKS5代理，而不像QQ只能使用SOCKS5代理。


图3

在AbsoluteFTP的选项设置中选中全局配置中的防火墙（图4），然后就可以选择是采用SOCKS4还是SOCKS5代理、是否需要身份认证等，然后填入SOCKS代理服务器和端口以及身份认证所需要的用户名和口令，这样就能穿过防火墙使用FTP了。


图4

第二招：Socks2HTTP配合SocksCap32

第一招中，如果网管只开放80端口，把SOCKS常用的端口关闭，或者你想用的软件本身并不支持SOCKS代理，如FoxMail，或者你就找不到可用的SOCKS代理（网上可用的SOCKS代理数量远远小于可用的HTTP代理数量），这时第一招就不灵了，怎么办？请看第二招：Socks2HTTP配合SocksCap32，二者加起来使用的结果就是只要你有一个可用的HTTP代理，就可使用各种各样的软件来直接绕过防火墙而不管它是否支持SOCKS代理，我们分两种情况来看。

1.防火墙关闭了SOCKS端口，但你要用的软件支持SOCKS代理

这种情形下可以直接用Socks2HTTP来搞定。Socks2HTTP（http://www.totalrc.net/）是一个代理协议转换软件，它能将SOCKS5的请求转化成HTTP请求，然后这种封装在HTTP数据包的SOCKS请求就可以像正常的HTTP请求一样通过防火墙，这样相当于利用远程HTTP代理在本地模拟出一个轻量级的SOCKS代理服务器，这样你就可以像远程SOCKS代理服务器一样使用这个本地代理服务器，比方说像第一招里那样在QQ里使用本地的这个SOCKS5代理。目前Socks2HTTP的最新版本是0.92版，而且网上已经有了汉化的版本，下载后直接运行即可完成安装。Socks2HTTP几乎没有什么用户界面，运行后只是在系统任务栏通知区显示一个图标（如图5所示）。在图标处右键单

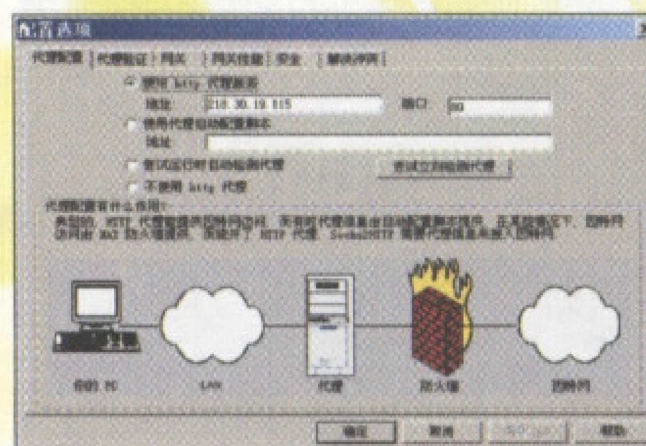
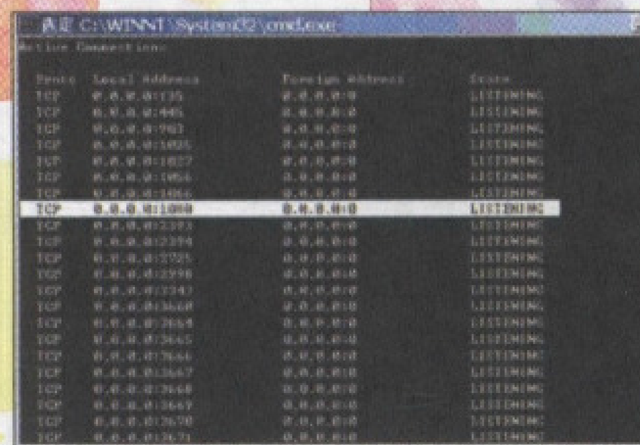

图6

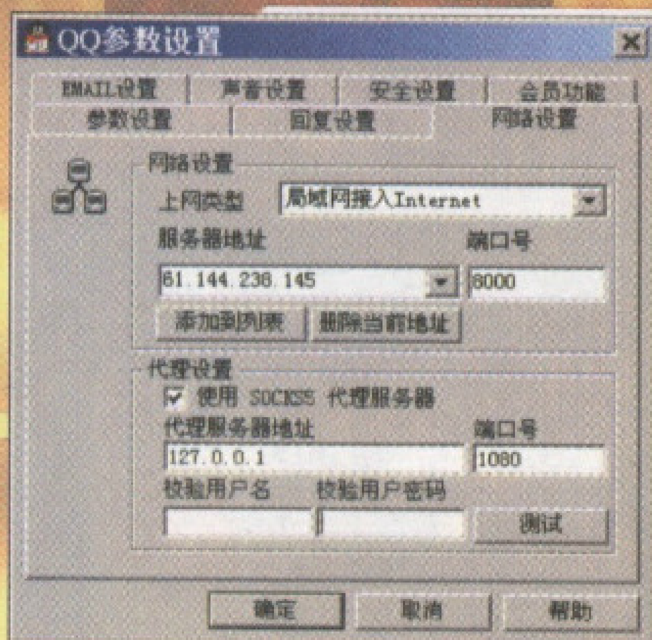

图5

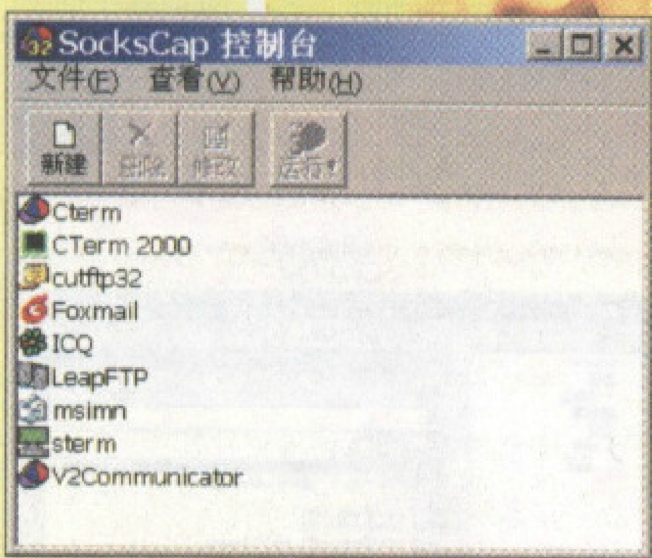
击，Socks2HTTP就会弹出一个Popup菜单，选中其中的“配置”就会调出Socks2HTTP的配置窗口（如图6），在其中选择使用HTTP代理服务，然后填入你找到的HTTP代理服务器IP地址和端口号，其他几项就用系统默认值即可，然后点确定。我们用“netstat -a -n”命令来看看本机开放的端口（如图7），就会发现本机多出个1080端口，这个端口就是HTTP2socks模拟出来的在本机上运行的SOCKS代理服务器侦听端口，现在你就拥有一个本地的SOCKS5代理服务器了。

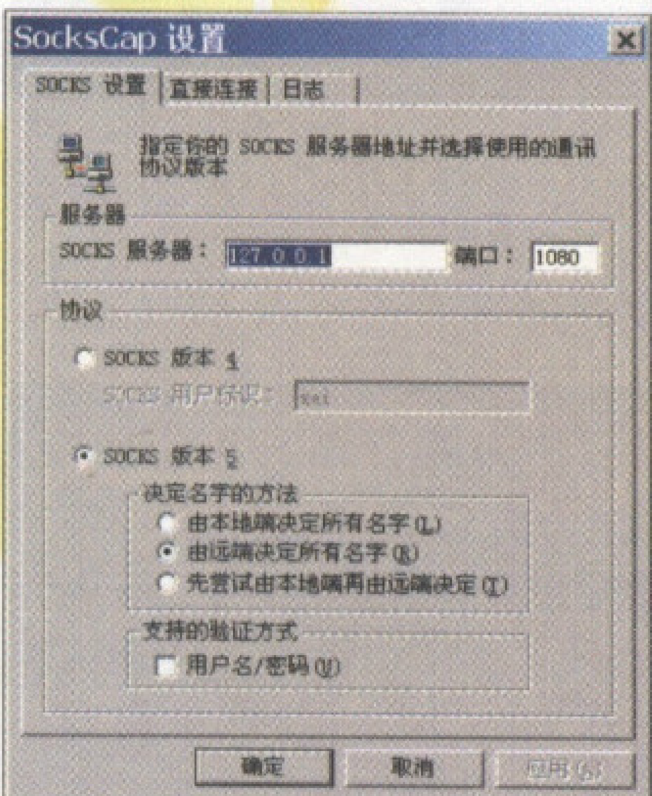

图7

协议

协议（Protocol）就是一组在网络上发送信息的规则和约定。这些规则控制在网络设备间交换消息的内容、格式、定时、顺序和错误，通俗说就是不同网络程序的交流语言。我们常见的QQ使用UDP协议、ICQ使用TCP协议、E-mail程序使用POP3和SMTP协议，而在常见的协议中SOCKS是一种比较复杂的协议。


图8


图9


图10

接下来我们看看在QQ等支持SOCKS接口的软件中该如何设置代理服务器。看下面图8，直接将SOCKS5服务器地址添为127.0.0.1，端口为1080，赶快测试一下吧。

2.防火墙关闭了SOCKS端口，并且你想用的软件不支持SOCKS代理

这就稍微麻烦一些，需要另外一个软件SocksCap32的配合支持来穿透防火墙。SocksCap32是NEC公司（http://www.socks.nec.com）开发的，它能使所有Winsock应用都可以SOCKS代理的工具，Cap这个英文的意思是帽子，顾名思义，SocksCap32就是给Winsock的系统调用库加上个“帽子”，这样所有在SocksCap环境下应用产生的Winsock调用都会被SocksCap截获，然后这些请求会自动转化为向特定SOCKS代理的请求，如此，你原先不支持SOCKS代理的应用也可以用了。SocksCap32支持SOCKS4和SOCKS5代理。简而言之，SocksCap的功能就是把Winsocks的调用转化成SOCKS调用，这样让那些不支持SOCKS接口的软件如Telnet工具Cterm（常在BBS上混的都知道，灌水利器，水枪必备！）、Outlook、FoxMail等也具备了SOCKS接口！所有这些软件在与网上的服务器建立连接时都需要调用Winsock接口，通过SocksCap它们都被转化成SOCKS调用，也就可以使用SOCKS代理了。很有意思的是，SocksCap能把SOCKS代理转换成HTTP代理，而Socks2HTTP又能把HTTP代理转换成SOCKS代理，有这这两个软件我们就可以畅游网络世界了。为什么要组合着用呢？因为SocksCap用的是SOCKS代理，而SOCKS代理太少了，而且还分SOCKS4和SOCKS5，而SOCKS4只能做TCP协议代理。那怎么解决呢？有办法，有了Socks2HTTP就解决了。HTTP Proxy网上有的是，只要有了HTTP代理就有了SOCKS代理。因为Socks2HTTP就是把HTTP代理模拟成SOCKS代理，如果再配合刚才提到的Socks2HTTP，就可以穿透防火墙来使用那些本身没有SOCKS接口的软件了，下面我们来解释这个过程！

现在网上已经有了SocksCap的汉化版本（http://www.ttdown.com/softview.asp?softid=3021），按照提示安装完了即可使用，主界面（图9）是SocksCap的控制台。

为了更好理解，我把这个过程分成几步：

第一步：首先按照第一部分那样配置好你的Socks2HTTP，填入可用的HTTP代理，启动，然后你就拥有一个本地的SOCKS代理服务器127.0.0.1，端口是1080，现在就可以用这个SOCKS代理来配置你的SocksCap。

第二步：运行SocksCap，如果是第一次运行，如图10，系统会自动提示你是否进入设置界面，如果不是第一次运行，可以选择SocksCap中的文件→

端口

端口（Port）可以认为是计算机与外界通讯交流的出口。其中硬件领域的端口又称接口，如：USB端口、串行端口等；软件领域的端口一般指网络中面向连接服务和无连接服务的通信协议端口，是一种抽象的软件结构，包括一些数据结构和I/O（基本输入输出）缓冲区。端口号实际上有点和文件描述符相似，也是系统的一种资源，只不过其分配方式有固定的模式。有几种基本分配方式：第一种是全局分配，这是一种集中分配方式，由一个公认权威的中央机构根据用户需要进行统一分配，并将结果公布于众，而且按照协议不同分配不同的端口号，这样导致很多服务被固定在某个协议的端口上，如TCP的21端口就被FTP服务占用；第二种是本地分配，又称动态连接，即进程需要访问传输层服务时，向本地操作系统提出申请，操作系统返回本地唯一的端口号，进程再通过合适的系统调用，将自己和该端口连接起来。端口按端口号可分为三大类：

1.公认端口（Well Known Ports）：从0到1023，它们紧密绑定（Binding）于一些服务。通常这些端口的通讯明确表明了某种服务的协议，例如80端口实际上就是HTTP通讯。

2.注册端口（Registered Ports）：从1024到49151，它们松散绑定于一些服务。也就是说有许多服务绑定于这些端口，这些端口同样用于许多其他目的，例如许多系统处理动态端口从1024左右开始。

3.动态和“/”或私有端口（Dynamic and/or Private Ports）：从49152到65535。理论上不应为服务分配这些端口，实际上机器通常从1024起分配动态端口，但也有例外：SUN的RPC端口从32768开始。

设置进入设置界面。

第三步：在SocksCap的设置界面中填入Socks2HTTP模拟出来的本地SOCKS代理127.0.0.1，端口是1080，“协议”处选择“SOCKS版本5（5）”→“由远程决定所有名字”，其余部分，例如直接连接的设置是为了有些内部网址可以直接连接而不用SOCKS代理，日志部分可设置是否产生日志，日志功能能帮助诊断连接失败的原因，我们这里可以对其他部分直接采用默认设置。

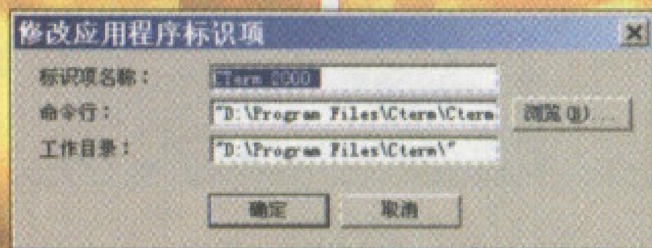
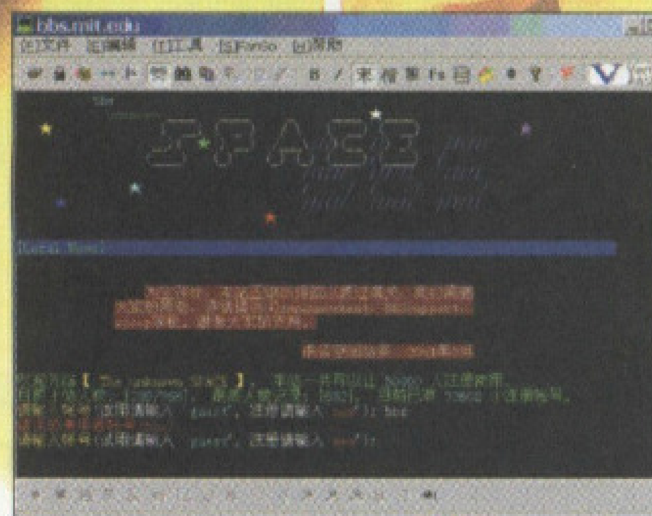


图11

第四步：建立“应用程序标识项”。应用程序标识项是在SocksCap中新建的一个快捷方式，这个快捷方式指向你所要用的工具，在SocksCap中启动这个工具就相当于“赋予”了这个工具的SOCKS接口能力。有两种方式来建立这种快捷方式：

1.用鼠标拖动桌面上的Cterm快捷键到SocksCap的空白处，松开鼠标即会弹出菜单，选择“应用程序标识项”系统会自动建立好标识项（见图11），点确定即可。

2.也可以点击“新建”，在弹出的对话框里填入相应内容，点击确定。


图12

第五步：运行程序。在SocksCap控制台中双击刚才新建的Cterm快捷方式就可以直接使用了，比方说我现在想连接bbs.mit.edu（图12），以前因为笔者在教育网里无法访问国外网站，而且网管封了Telnet的23端口，笔者无法连上这个BBS，现在通过Socks2HTTP和SocksCap，不仅可以出国，而且可以使用Telnet服务连上MIT的BBS，穿透了防火墙！其他工具，比方说FTP、Outlook等，也一样使用。尤其值得一提的是可以用Outlook收Hotmail的信，如果没有这种办法，对于我们这些处在教育网里的“穷人”（无出国权限）来讲，只能乖乖用HTTP代理上Hotmail的网站，用WWW方式收信。现在有这个就好了，相当于给Outlook配备了SOCKS接口，直接就可以在Outlook里面收信了。

第三招：HTTPTunnel

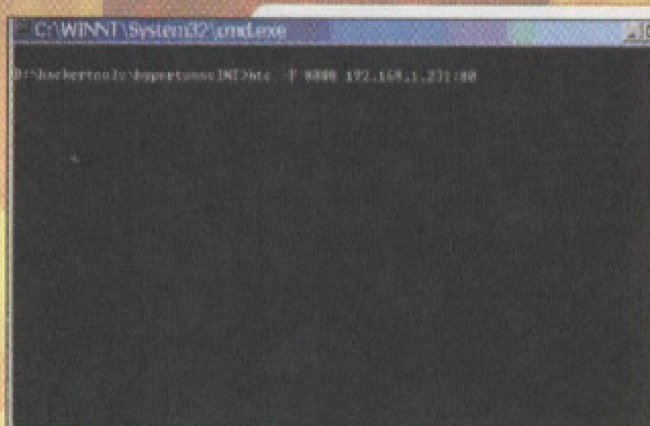
上面两招也许就够用了，但用上面两招的前提是你要有可用的HTTP代理，从你这里发送出的所有数据包都是经过包装后通过代理转一圈然后再到达它的目的地，这样会带来两个问题：

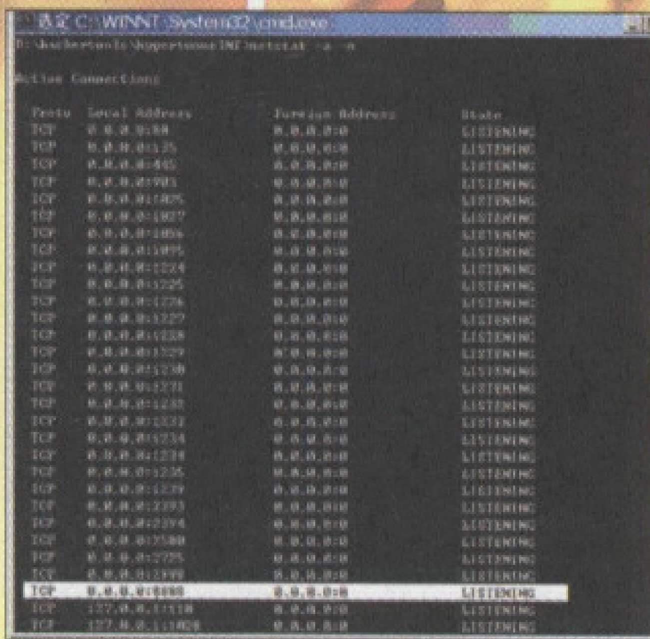
第一：速度问题，比方说从A发送数据经过代理B到达C，如果没有防火墙，数据是直接从A发到C；现在因为要绕过防火墙，首先必须要将从A发出的数据封装，使之能够绕过防火墙，然后发给代理B，B再将这些数据解封再传给C，从C回来的数据也要走一样的过程。这样一来，且先不考虑把这些数据封装、解封去需要耗费的时间，单是经过C绕这么大一个圈子，速度肯定要大打折扣，所以一般来讲肯定不如直接连接速度快。

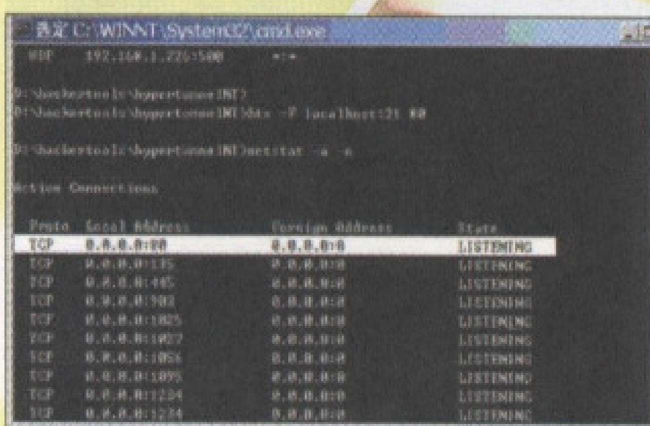
第二：过度依赖于代理导致的稳定性问题，网上找到的代理肯定不是很稳定，很多时候容易产生丢包、服务中断的情况。其实我们并不是非要通过代

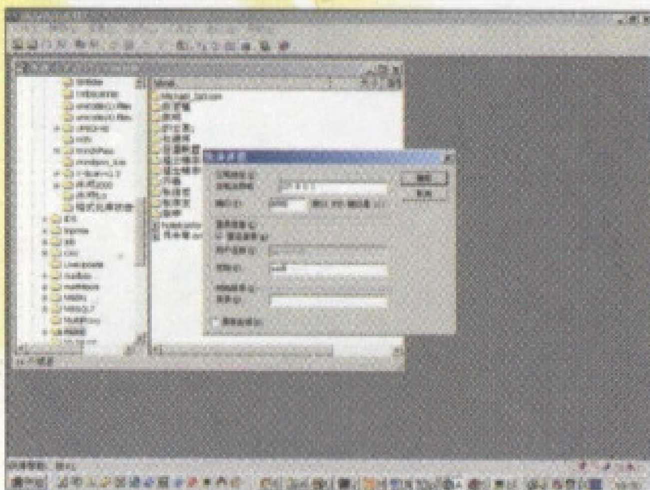
代理服务器

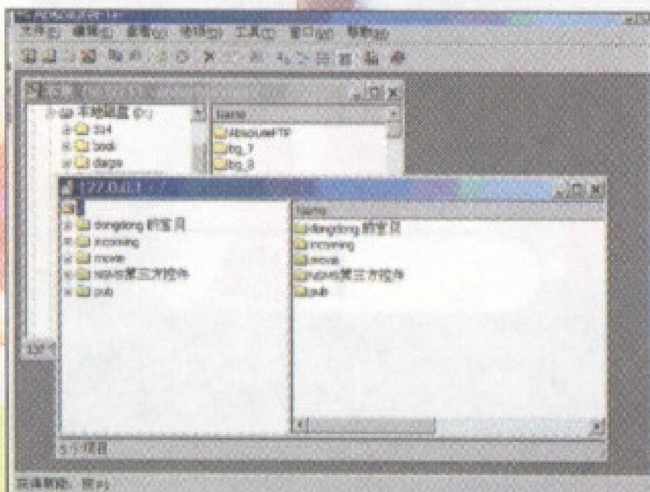
代理服务器（Proxy）是网络信息的中转站，比方说HTTP代理服务器。我们使用网络浏览器直接链接其他Internet站点并取得网络信息时，需送出Request信号来得到回答，然后对方再把信息传送回来。代理服务器是介于浏览器和Web服务器之间的一台服务器，有了它之后，浏览器不是直接到Web服务器去取回网页而是向代理服务器发出请求，Request信号会先送到代理服务器，由代理服务器来取回浏览器所需要的信息并传送给你。而且大部分代理服务器都具有缓冲功能，就好像一个大Cache，它不断将新取得的数据包存到它本机的存储器上，如果浏览器所请求的数据在它本机的存储器上已经存在而且是最新的，那么它就不重新从Web服务器取数据，而直接将存储器上的数据传送给用户的浏览器，这样就能显著提高浏览速度和效率。除此之外还有SOCKS代理服务器，其原理大同小异。


图13


图14


图15


图16


图17

理中转，比方说你哥们在宿舍开了FTP，然后他把精彩的电影放上去，你要看，可是你所在的局域网网管关闭了21的FTP端口，这样你就没法Down了，怎么办？用HTTPTunnel，Tunnel这个英文单词的意思是隧道，通常HTTPTunnel被称之为HTTP暗道，它的原理就是将数据伪装成HTTP的数据形式来穿过防火墙，实际上是在HTTP请求中创建了一个双向的虚拟数据连接来穿透防火墙。说得简单点，就是说在防火墙两边都设立一个转换程序，将原来需要发送或接受的数据包封装成HTTP请求的格式骗过防火墙，所以它不需要别的代理服务器而直接穿透防火墙。HTTPTunnel刚开始时只有Unix版本，现在已经有人把它移植到Window平台上了，它包括两个程序，htc和hts，其中htc是客户端，而hts是服务器端，我们现在来看看我是如何用它们的。比如开了FTP的机器的IP是192.168.1.231，我本地的机器的IP是192.168.1.226，现在我本地因为防火墙的原因无法连接到FTP上，现在用HTTPTunnel的过程如下：

第一步：在我的机器上（192.168.1.226）启动HTTPTunnel客户端。启动MS-DOS的命令行方式，然后执行如图13命令，其中htc是客户端程序，-f参数表示将来自192.168.1.231:80的数据全部转发到本机的8888端口，这个端口可以随便选，只要本机没有占用就可以。

然后我们用Netstat看一下本机现在开放的端口，发现8888端口已在侦听（如图14）。

第二步：在对方机器上启动HTTPTunnel的服务器端，并执行命令“hts -f localhost:21 80”，这个命令的意思是说把本机21端口发出去的数据全部通过80端口中转一下，并且开放80端口作为侦听端口，再用Neststat看一下他的机器，就会发现80端口现在也在侦听状态（如图15）。

第三步：在我的机器上用FTP连接本机的8888端口（图16），现在已经连上对方的机器了，看到Movie没有（图17），嘿嘿，快点去下载吧！

可是，人家看到的怎么是127.0.0.1而不是192.168.1.231的地址？因为我现在是连接本机的8888端口，防火墙肯定不会有反应，因为我没往外发包，当然局域网的防火墙不知道了。现在连接上本机的8888端口以后，FTP的数据包不管是控制信息还是数据信息，都被htc伪装成HTTP数据包然后发过去，在防火墙看来，这都是正常数据，相当于欺骗了防火墙。

需要说明的是，这一招的使用需要其他机器的配合，就是说要在他的机器上启动一个hts，把他所提供的服务，如FTP等重定向到防火墙所允许的80端口上，这样才可以成功绕过防火墙！肯定有人会问，如果对方的机器上本身就有WWW服务，也就是说他的80端口在侦听，这么做会不会冲突？HTTPTunnel的优点就在于，即使他的机器以前80端口开着，现在这么用也不会出现什么问题，正常的Web访问仍然走老路子，重定向的隧道服务也畅通无阻！而且这种方法有人用鼎鼎大名的入侵检测系统Snort来检测，居然没有发现，隐蔽性很强。

不过还有最后一点需要提醒，那就是所有这些招数实际上是利用防火墙配置和系统安全管理上的漏洞，如果碰到一个死心眼的网管，一天到晚在网关那里蹲着，看看有那些漏洞没有添好，或者更牛的用TCPDump来抓包分析，一个数据包一个数据包分析，那只能歇菜了。哎呀，累死了，下课下课…… P

防火墙

防火墙（Firewall）是一个系统（或一组系统），它能增强机构内部网络的安全性。防火墙系统决定了哪些内部服务可以被外界访问、外界的哪些人可以访问内部的特定服务，以及哪些外部资源可以被内部人员访问。要使一个防火墙有效，所有进入和外出的信息都必须经过防火墙，接受其检查。防火墙必须做到只允许经过授权的数据通过，并且防火墙本身也必须能够免于渗透。但不幸的是，防火墙系统一旦被攻击者突破或迂回，就不能提供任何保护了。

防火墙的实现方式包括“包过滤路由器”和“应用层网关”。包过滤路由器可以过滤协议（ICMP、UDP、TCP等），只允许特定的协议通过；应用层网关就是我们常说的代理服务器，它可以提供比路由器更严格的安全策略，我们平时的各种限制就是在应用层实现的。

在网页中经常需要在一副图上生成多个超级链接，这种图片一般经常会应用在制作菜单条、导航按钮或影像地图中。这种图像通常被称为“热点图像”，热点（Hotspot）就是该图像上带有超级链接的一块区域，单击每个热点就会转向相应的超级链接。热点图像有服务器端和客户端两种类型，其不同之处在于对鼠标在图像热点上单击后的处理方法：前者在触发链接后，浏览器将单击处的坐标发送给Web服务器，由服务器来打开指定的网页；而客户端的热点图像则不需要与Web服务器交互，而是由本地客户端处理，当鼠标单击图像的热点区域时，浏览器只是简单地查询与坐标相对应的链接网址，这样就能大大减轻服务器处理热点图像的负担，并能确保与服务器类型无关。本文介绍的热点图像均是在客户端执行的。

热点是用来创建具有交互效果图像的重要工具，它其实不是由图像而是由一段HTML代码来实现的，所以可以使用网页制作软件来创建它，也可以通过直接编辑HTML脚本来实现，另外使用Flash来生成热点图像是个另辟蹊径的办法。下面依次进行介绍说明：

几种热点图像的制作方法

■安徽 濮青

一、使用网页制作软件

目前的网页制作软件功能强大，使用方便，把人们从过去繁重复杂的HTML脚本编辑工作中解放出来。即使是制作热点图像这样以往十分费事的工作，现在利用网页编辑软件也可以很轻松地实现。

在Dreamweaver、Fireworks和Frontpage中都提供了制作热点图像的方法，其原理基本一样，操作过程也大致类似，以下主要以在Dreamweaver中制作热点图像为例来说明：

1.在Dreamweaver 4中打开准备包含热点图像的网页，选择“对象”面板中的“插入图像”将用于要制作成热点图像的图片导入，如图1所示。

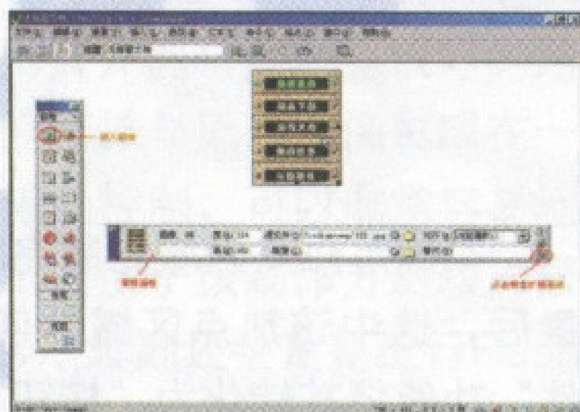


图1

2.选中该图片，在出现的“属性”面板中单击其右下角的向下小三角形（见上图中示意），弹出扩展属性面板。其中可以看到用于生成热点的多种工具：矩形、圆形或多边形，如图2所示。

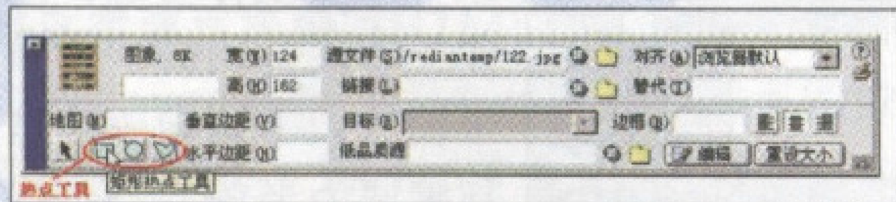


图2

3.选择合适的热点工具（如矩形热点工具），其实就是一种区域选择工具，鼠标移动至图像内时变成十字形，拖动鼠标圈出所需要的热点区域，一次选择一个热点区域，松开鼠标后会出现“热点”面板，如图3所示。在“热点”面板中，“链接”为该热点的超级链接，“目标”为该链接窗口的打开方式，如“_blank”代表在空窗口中打开该链接等，“替代”是不能正常显示热点的浏览器在该位置的替代说明文字，可如图4设置。

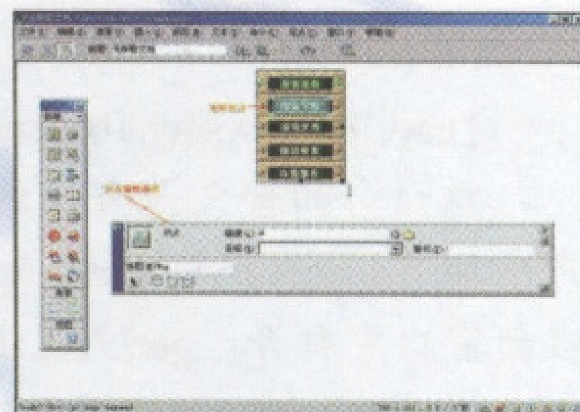


图3

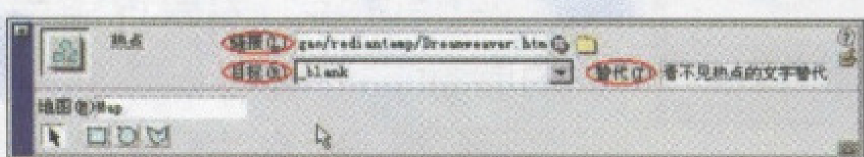


图4

4.创建多边形热点的时候，鼠标每次单击会产生一个多边形的顶点，依次单击产生的各顶点会自动连接成一个多边形，而顶点产生的顺序与位置很重要，因为创建顶点不当会造成多边形的扭曲或不闭合，如图5所示。

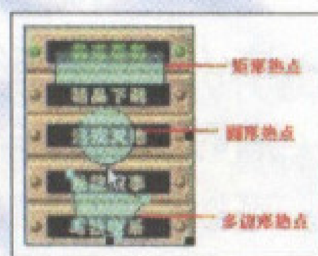


图5

5.如果对创建的热点不满意，可以很容易地修改：选中该热点后，键盘可以移动其位置，鼠标拖拽4个角可以放大或缩小，按“Delete”键可删除该热点。

6.图像其他不是热点的部分，如果也需要建立超级链接，可使用图像“属性”面板中的“链接”属性来设置。

7.全部完成后，按“F12”在浏览器中观察效果，注意到当鼠标移动到设置了热点的图像区域时会变成手形，表示可以链接，就说明制作成功了，满意后保存该网页文件即可，如图6所示。

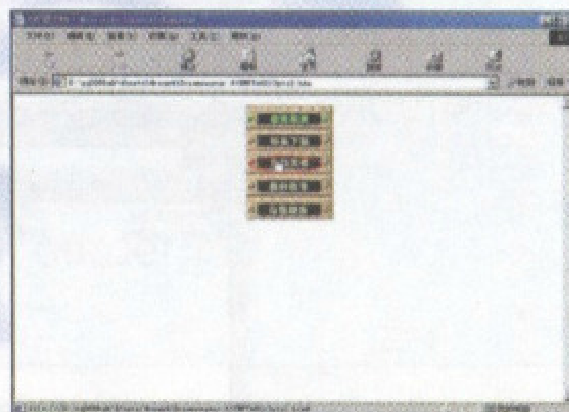


图6

使用Fireworks也可以很容易生成热点图像，由于Fireworks与Dreamweaver同出一门，所以在制作热点图像上的操作过程也十分相似。例如3种热点创建工具、各种热点的绘制方式、生成的HTML脚本都是一样的，稍有不同的是其3种热点工具集成在一个“Hotspot”工具符号下，而且对热点的设置是通过“Object（Hotspot）”面板来进行的。另外，由于Fireworks主要是用来制作网页图片的，所以还需要使用“Export”功能将控制热点的HTML文件导出，这样才能在网页中看到热点图像的效果。图7所示为使用Fireworks在一幅中国地图上创建多个不同形状的热点。最后还要提到的是，Fireworks中有另一种制作热点的方法，即当正在从头绘制一副新图像而不是在现有图像上生成热点时，可选中一个或多个绘制出的图像元素，然后使用“Insert”→“Hotspot”功能将其转换为热点。如果一次选择了不止一个图像元素，则会弹出一个对话

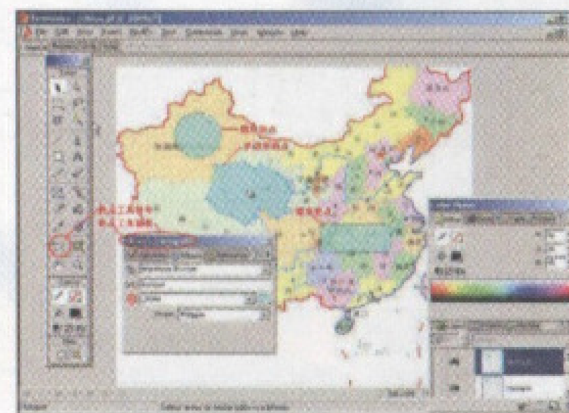
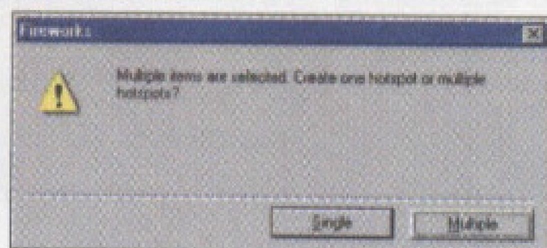


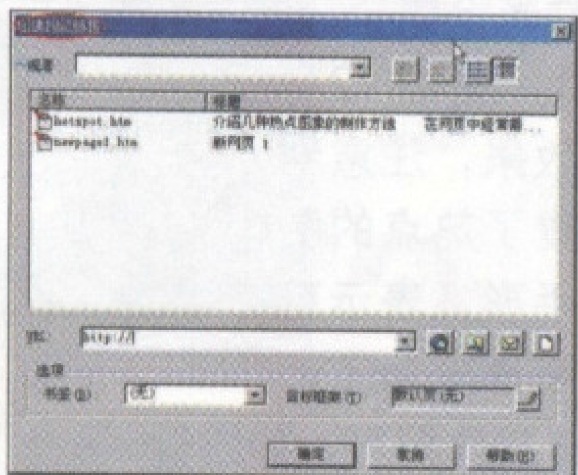
图7


图8

框询问是创建一个还是多个热点，这里选择“Single”即创建一个热点，选择“Mutiple”则是创建多个热点，如图8所示。

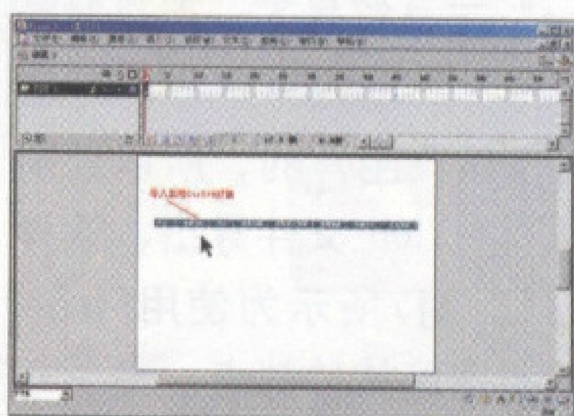
在Frontpage中制作热点的工具也是3种：“矩形”、“圆形”和“多边形”工具，不过其生成热点区域的方式与Dreamweaver有所不同。当选中一种热点工具后，鼠标会变成铅笔形状而不是十字形；当创建矩形热点时，生成的热点区域有8个可调控制点而不是4个，使得调整其长宽大小更方便；当创建圆形热点时，鼠标落下的位置即为圆心，拖动鼠标会以该圆心进行缩放；当创建多边形热点时，鼠标键每次按下仍然会依次产生多边形顶点，但当鼠标键释放时会产生拖拽线段，这样可以由手工来生成闭合多边形，相比较在Dreamweaver中系统根据创建的顶点自动生成多边形的方式要更清晰直观，也容易操控。一旦一个热点区域绘制完毕（圆与矩形是当释放鼠标时，多边形是当闭合起点与终点时）就会自动弹出“创建超级链接”的对话框，在其中可以设置该热点的链接及其方式，如图9、10所示。

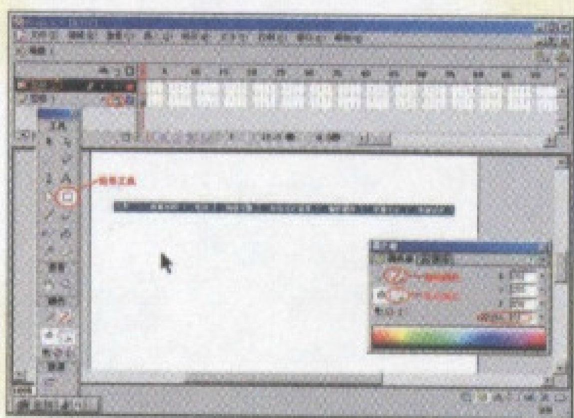

图9


图10

二、使用Flash

如果使用Flash来制作热点图像，则是采用与上述的网页制作软件截然不同的手法。这是因为Flash是制作网页动画的首选工具，而不是用来编辑和制作网页的，所以其中并没有用于创建热点图像的工具。不过利用Flash的按钮对象及其Actionscript脚本的getURL语句也可以创建带有超级链接的热点图像，具体制作过程如下：

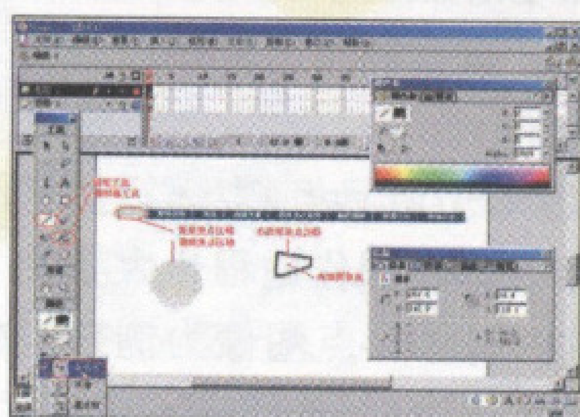

图11


图12

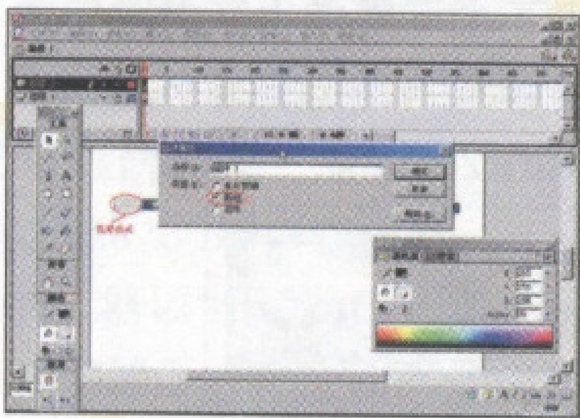
1.打开Flash 5，建立一个新的动画文件，使用“文件”的“导入”功能将需创建热点链接的图像导入，这里的示例是一个导航菜单条，然后用“Ctrl+B”将其打散，如图11所示。

2.锁定该图层，再另外新建一个图层，确定新图层处在原图层的上方。选择“工具”条上的“矩形”工具，设置好矩形工具的“描绘颜色”与“填充颜色”。因为将来生成的按钮必须隐形，不需要边框且按钮为透明，所以要将“描绘颜色”设置为空，“填充颜色”设置为白色透明，这里可使用“调色板”面板来设置颜色为白色且Alpha值为0%，如图12所示。不过为了在开始制作调试时容易观察到按钮的形状与位置，也可以先给“填充颜色”赋予一个醒目的颜色，以便清楚地观看，不过其“描绘颜色”仍要确保为空。

3.选择矩形工具是为了创建矩形的热点区域，如果需要创建圆形的热点区域则要选择圆形工具，如果需要创建不规则多边形区域则使用“铅笔”工具，其“描绘颜色”与“填充颜色”的设置同上。不过在使用铅笔工具绘制多边形时要注意以下几点：一是其绘制而成的闭合曲线只是一个线段，而不包含其内在的填充区域，所以还必须再使用“颜料桶”工具将刚生成的闭合曲线内部填充为白色透明，然后再删除掉外围曲线。另外，使用铅笔工具时要将其绘制模式设置为“直线化”，这样才能生成直线边框的多边形，当使用铅笔工具时如果同时按住“Shift”键，则绘制的线段都是垂直或水平的，如图13所示。


图13

4.确定热点区域绘制完成并且放置在相应的图像区域位置后，选中该热点区域，使用“插入”菜单的“转换为组件”功能将其转化为“按钮”对象。注意转换为组件的必须是填充为白色透明的区域而不是其外围边框线段，如图14所示。

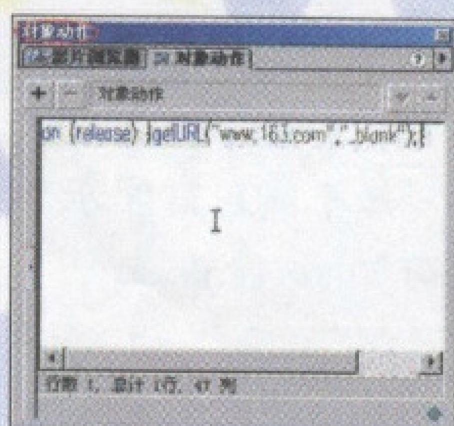

图14

5.选择刚生成的按钮对象，单击鼠标右键，选择“动作”，在弹出的“动作”面板中输入以下语句（注意：标点都需要为半角）：

```
on (release)
{getURL("www.163.com","_blank");}
```

该语句的含义是当在该按钮上按下鼠标并释放时，会产生到“www.163.com”地址的链接跳转，且指定的链接在新窗口中打开。getURL语句的语法为：

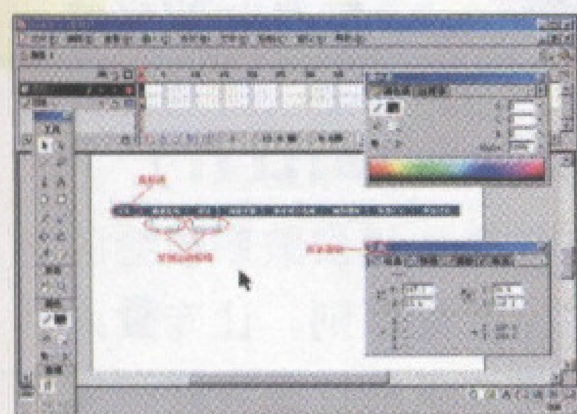
```
getURL(url [, window [, variables]]);
```


图15

其中，“url”为超级链接地址，“window”是该链接打开窗口的方式，如“_self”、“_parent”、“_top”等，“variables”为要传递给该窗口的参数，一般可以忽略。注意，如果想要直接输入上面的

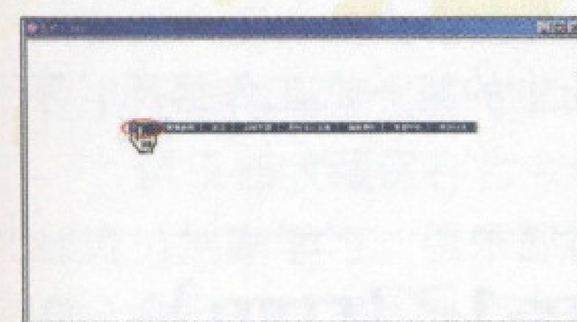
Actionscript语句，必须先键入“Ctrl+E”进入“专家模式”，如图15所示。

6.依次为每个需要产生热点链接的图像区域制作一个如上的按钮，这里可以通过对原按钮的“拷贝”和“粘贴”来完成，在生成了新按钮后可以通过手动或是在“信息”面板中调整其位置和大小来使它定位到所需要的图像区域去，然后依次为所有按钮的“动作”语句赋予所需要的对应URL链接地址，如图16所示。


图16

7.如果前面的热点区域“填充颜色”为了方便观看而没有设置为白色透明，可以在按钮生成后进入其编辑状态工作界面，再将其填充颜色设置为白色透明即可。

8.完成后可以按“Ctrl+Enter”预览效果，动画效果如图17所示，图中显示热点区域可以进行链接了。在实际输出时还要将动画影片调整到和热点图像一样大小，然后再使用“文件”的“导出影片”功能将其导出为*.swf格式的动画文件即可。


图17

使用Flash来制作热点图像，生成的是SWF格式的动画文件，不需要外挂插件即可嵌入网页并能与浏览器很好的结合。而且由于SWF动画文件将热点链接与原始图像生成在一起，不再需要额外的Html脚本的辅助控制，可以非常容易地象插入图像一样地任意地使用。不过由于该制作方法较为繁琐，而且一旦想要改变热点的链接地址则还要重新运行Flash再次生成新的SWF动画文件，所以不是十分方便。

三、直接编写HTML脚本

如果没有以上网页或动画制作工具，也能够生成热点图像，不过这需要直接编写HTML脚本，有一定的难度。其实，在Dreamweaver等网页制作工具中热点图像都是使用HTML脚本来控制的。打开刚才生成的HTML文件，可以观察到以下源代码片段：

```
<div align="center">
<img src="http://www.163.com/" width="124"
height="162" usemap="#Map"
border="0">
<map name="Map">
<area shape="rect" coords="15,11,107,27" href="http:/
/www.sina.com/"
target="_blank">
<area shape="circle" coords="55,71,20" href="#">
<area shape="poly" coords="38,112,96,132,40,150,
28,131" href="#">
</map>
</div>
```

在Dreamweaver和Fireworks中都是利用HTML的扩展“map”标识符来实现对热点的控制，具体实现如下：

1.在“img”图像标识中设置“usemap”属性，指向“map”节中的“name”属性，这里为“Map”是该热点图像的名字，注意要带“#”号。

2.在<map></map>节中进行热点设置，每个“area”标识定义一个热点，其中的“shape”为热点形状，有“rect”（矩形）、“circle”（圆形）和“poly”（多边形）3种，“coords”指定了该热点的坐标点：矩形使用了左上角X、左上角Y、右下角X、右下角Y四个坐标值来定位；圆形使用了圆心的X、Y坐标以及半径来定位，而多边形是通过依次给出在绘制该多边形热点时每个点的X、Y坐标值来定义其位置的。注意：热点图像的坐标起点（0，0）即为图像最左上角，右下角的（X，Y）=（图像宽度-1，图像高度-1）。然后“href”说明链接地址，“target”为打开窗口方式。

如果是使用Frontpage 98创建的热点图像，生成的代码会有所不同，因为它使用的是“webbot”脚本语句，具体示例代码片段如下：

```
<!--webbot bot="ImageMap"
polygon=" (142,175) (185,167) (203,181) (207,172)
(251,194) (258,211)
http://www.163.com/"
circle=" (120,125) 32 http://"
rectangle=" (318,274) (374, 321) http://"
src="file:///F:/WORKTEMP/php/china.gif" width="506"
height="584"
alt="china.gif (22219 字节)" border="0"
-->
```

1.定义热点的关键字为“bot”，后面是热点图像名字，热点与图像的定义语句都放在一起，使用“<!--webbot”和“-->”把它们括起来。

2.定义不同形状热点的标识符为：“rectangle”（矩形）、“polygon”（多边形）、“circle”（圆形），使用括号将X与Y组合起来定义一个坐标点，定义各热点区域的坐标排列规则与方式同上面的一致。

3.要注意浏览器有可能不支持“webbot”，不过在Frontpage 2000中已经采取了与Dreamweaver一样使用“map”扩展标记的做法。

使用直接编写HTML脚本最大的优点就是不需要安装大型网页编辑软件，最多只需要一个可以测算图像坐标位置的图像编辑软件，使用该软件将所需要的每个热点区域定位坐标值测量下来，然后填入以上代码的相应位置即可。实际上Windows“附件”中自带的“画图”软件就已经能够满足上述要求，所以该方法在某些情况下也是很方便的。

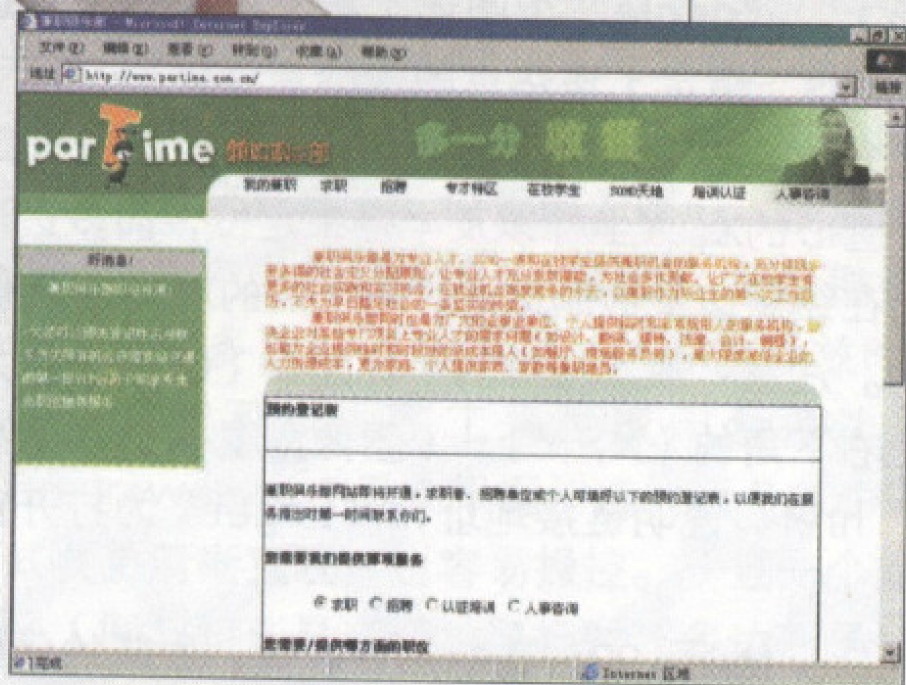




走近网上俱乐部

■湖南 张学峰

兼职俱乐部（http://www.partime.com.cn）



兼职俱乐部

兼职俱乐部是为专业人才、SOHO一族以及在校学生提供兼职机会的服务机构，其宗旨是为了充分体现多劳多得的社会主义分配原则，让专业人才充分发挥潜能，为社会多作贡献，让广大在校学生有更多的社会实践和实习机会。

兼职俱乐部同时也是为广大企事业单位、个人提供临时和非常规用人的服务机构，解决企业对某些专门项目上专业人才的需求问题，如：设计、翻译、模特、法律、会计、编程等。而且还能为企业提供临时和时段性的低成本用人，如餐厅、商场服务员等，最大限度减低企业的人力资源成本。更为家庭、个人提供家政、家教等兼职雇员。

在就业机会高度竞争的今天，以兼职作为毕业生的第一次工作经历，不失为早日踏足社会的一条坚实桥梁。

星光无限俱乐部

星光无限俱乐部（http://star.sina.com.cn/fc/hanzaixi）

星光无限俱乐部是一个包含众多娱乐信息，融合广大Fans的娱乐阵地。是专为喜爱明星和娱乐的朋友准备的一个网络主题社区。在这儿能发现很多志同道合的朋友，同时还能为自己所喜爱的明星摇旗呐喊。

俱乐部“靓影缤纷”栏目提供了众多精美的明星图片，但无法为非注册会员提供放大和下载功能。在“明星一网搜”中直接输入你所感兴趣的明星姓名，即可查到与其有关的众多信息，同时可进入已建立的相应Fans Club。“星闻之声”还提供了相当丰富的声音文件（Ram格式），还可以将“精彩CD推荐”中的音乐文件在线E-mail给远方的朋友。“星闻中心”提供了新闻邮件服务。

此外，还可以参与公众聊天室“星迷小榭”、公共论坛“七嘴八舌”以及观看各个具体Fans Club里的相关内容。

英语沙龙俱乐部（http://www.es123.com）

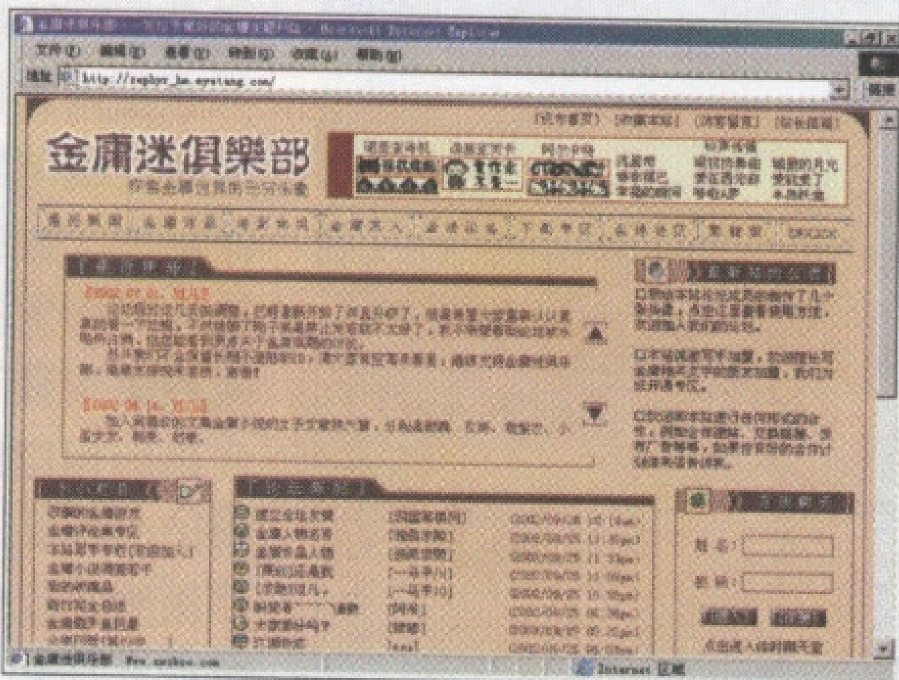
英语沙龙俱乐部由外交部所属世界知识出版社《英语沙龙》杂志社创办。它依托于外交部、外交学院、《英语沙龙》的人才优势，以及在京各高校、科研机构的外语翻译人才资源，为在京的众多驻华大使馆、国内外知名大公司、企事业单位提供多语种的优质翻译服务。

英语沙龙俱乐部的免费注册用户可以登录站内更改自己的交友信息，也可以发表相关文章或留言，并提供站内信箱供大家私下间进行交流。还准备了有关留学、移民、海外就业（创业）以及与之相关的签证及申办程序等信息，并且还提供有关美国、英国、加拿大和其他英联邦国家招收海外学生及颁发资格证书而设立的各种英语考试信息，如TOEFL、GRE、GMAT、IELTS、BEC等。此外，这里还为惜时如金的人提供导购、寻购中外文图书的服务，目前俱乐部读者问答“二期解疑”已全新登场，快去看看吧！



英语沙龙俱乐部

金庸迷俱乐部（http://www.swoboo.com）



金庸迷俱乐部

金庸迷俱乐部是一个金庸迷制作的个人站点，是中国最好的金庸主题网站之一。网站成立时间不长，但目前已经颇为完善，这点无论从站点界面还是内容上均可以看出。深浅不同的棕色和规范整洁的布局

界面，使网站看起来很清新和贴切网站主题。站长巧妙地吸收其他网站的独特之处融入己站，小到图片设计，大到某些栏目的表现形式，与网站本身水乳交融，富有个性鲜明的特色。

俱乐部目前开设有七大栏目，可以说囊括了有关金庸先生的方方面面。在“最近新闻”栏目中主要发表最近发生的和金庸先生有关的新闻；“金庸作品”包括金庸的武侠小说、在《明报》上发表的评论以及其他方面的作品。“电影电视”介绍经过改编的电影和电视剧的资料，包括演员、剧照、评价、主题歌等；“金迷论金”都是金迷们自己写的一些评论、感言、杂文，很多来自网上。“金庸评论集专区”介绍一些有关品评金庸的书籍，像《诸子百家读金庸》等；“金庸大事年表”介绍金庸的生平大事，介绍他是如何奠定一代宗师地位的；“下载专区”则提供了站长收集的一些壁纸、搞笑软件等。此外还包括一些站长本人收藏的金庸作品，比如各种版本的金庸小说、评论小说等，让你充分体验探索金庸世界的无穷乐趣。

吴越书画俱乐部（http://www.artclub.com.cn）

吴越书画俱乐部是我国首家在国际互联网上展示书画艺术品并进行交流的艺术服务团体，拥有自主独立的Web服务器和网址，开辟有“藏品欣赏”、“书画市场”、“书画家沙龙”、“网上寄售拍卖”、“俱乐部园地”、“艺林散页”等栏目。它是各地书画同好为方便艺术交流而联合组织的艺术服务团体，本着“弘扬中国传统文化艺术，积极服务社会大众”的宗旨，收藏交流书画作品，沟通书画家与书画爱好者的联系，让艺术更好地服务于社会大众。


吴越书画俱乐部

俱乐部收藏保存古今各时代有代表性的书画作品，并将其制成光碟，供俱乐部成员揣摩学习。俱乐部在网络上设有会员信息主页，供会员发表文章、书画信息。会员可根据俱乐部电脑网络、会刊等资料中介绍的国内外艺术书籍目录、简介邮购书籍，享受打折优惠的待遇。会员购买收藏俱乐部介绍推荐的保真内部平价书画作品后，若不称心，可在一个月内退回俱乐部。会员无论在世界何地，均可根据俱乐部提供的文件号通过电脑网络调用俱乐部储存于网络服务器内的资料。还可以通过电话、信函咨询书画问题，俱乐部聘请的书画鉴定专家负责给予答复，并免费为会员鉴定所收藏的书画作品。

亲子俱乐部（http://www.03baby.com）

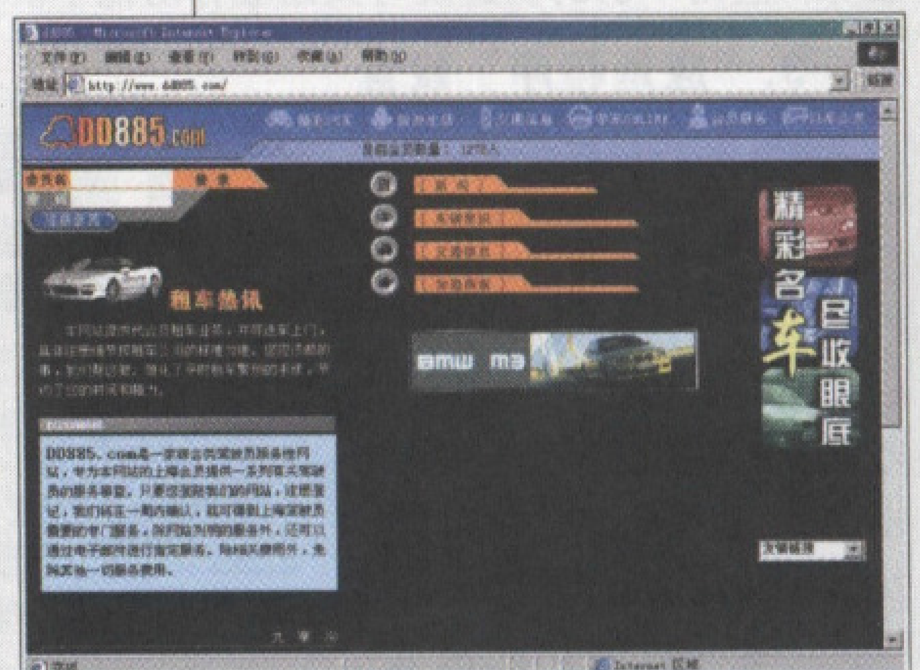

亲子俱乐部

亲子俱乐部致力于中国的早期教养事业，开创网络时代的连锁经营新模式，建立统一、开放的网络运营平台和地区俱乐部制。最终建立起一个纵横交错、丰富多彩的综合站点和庞大、健全的市场服务体系，深入地提供本地化、个性化、网络化服务。

亲子俱乐部提供了营养指导：母乳喂养、宝宝食谱、产妇食谱、孕产妇营养知识；护理保健：婴幼儿护理、孕产妇保健；疾病防治：儿童病症库、孕产疾病、遗传与优生；智能情商：智能开发、特殊技能；心里健康：个性品质培养、儿童性教育、婴儿心里特征；亲子游戏：幼儿认知能力的培养以及各年龄段游戏等全套亲子教育方案，是你建立亲子档案、测查宝宝气质、科学了解宝宝、配合家庭进行早期教养之最佳选择。

上海车友网俱乐部（http://www.dd885.com）

上海车友网俱乐部是一家综合类面向持有驾驶证的白领阶层的服务性网站。该网站利用多方合作，以会员制形式，采取互联网登录与电话联系相结合的方式，为俱乐部会员提供多种与行车驾驶有关的服务。会员除了享受网站列明的服务外，还可以通过电子邮件进行指定服务。该俱乐部目前提供的服务内容包括：代办学车、代理租车、代理购车、代理修车、车迷活动、会员讨论、专家问答和路况提示等服务，它还将陆续推出如：车辆出险、代请律师、审证等相关服务。


上海车友网俱乐部

洞悉网络百态，了解网络新知，这里每一家网上俱乐部呈现给你的都是一份丰盛的网络时尚大餐。来吧，朋友！走近网上俱乐部，看到的是一片多姿多彩的新天地！ P

让你的DVD更长寿

■山东 郑振涛

购买了DVD-ROM的朋友经常用它来观看DVD大片，可是影片播放几个小时，你的DVD-ROM就要工作几个小时，得不到休息，要知道激光头的寿命是有限的，老这样下去，恐怕DVD-ROM用不了多长时间就得报销了。在此我向大家推荐一款能让DVD-ROM更长寿的小工具——DVDIdle，它使用了Smart Read-Ahead（智能预读缓存）技术，可将相关资料存储到硬盘的缓存中，以减轻DVD-ROM的工作负担，能延长DVD-ROM的使用寿命为原来的2～8倍。例如一个90分钟的DVD片段，只读取15分钟就可搞定。怎么样？够利害吧！

DVDIdle是一款英文软件（下载地址http://newhua.ruyi.com/down/DVDIdle15.exe），不过有高手制作了汉化版，推荐英文不好的朋友下载（下载地址http://count.skycn.com/download.php?id=7987&url=http://lnhttp.skycn.net/down/HB-dvdidle15-rain.exe）。

软件运行时会在系统托盘中显示一个绿色的茶杯状图标，在上面双击可打开DVDIdle的参数设置对话框，其中包含3项重要设置，分别为“常规设置”、“缓存”和“应用程序”。

1.常规设置

界面如图1，在“默认的DVD-ROM驱动器”列表中选择DVD-ROM的盘符，在“参数设置”下有“DVD播放器启动时自动运行DVDIdle”、“无限制的区码（破解区码保护）”、“禁止播放器内建的Macrovision保护功能”和“无限制的操作（激活播放器中的所有按钮和菜单）”4个选项，建议全部选中。



图1

2.“缓存”设置

在这里可设置预读缓存的存储位置和大小，设置界面如图2。DVDIdle已预设了最佳值，不过在去除“推荐的设置”复选后，也可自行设置缓存驱动器的位置和缓存大小。

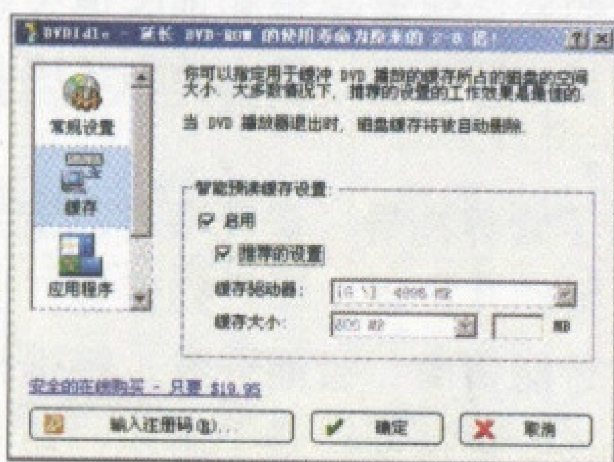


图2

该设置对6倍速以上的DVD-ROM比较有效，如果你用的DVD-ROM低于6倍速，该设置可能会使光驱工作不稳定，只要去除“启用”前的复选就可关闭缓存功能了。

3.“应用程序”设置

DVDIdle可随着系统默认的DVD播放器一起启动，DVDIdle默认支持PowerDVD、WinDVD和cpDVDbe3种DVD播放器，如图3，如果你使用的播放器没出现在列表中，可单击“添加”将其添加进列表。

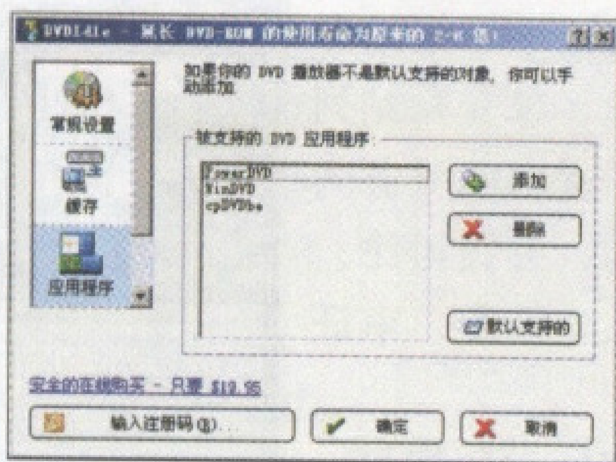


图3

设置完成后，赶快放个DVD试一试，这下终于可以安心地观看大片了。

让Word隐藏页间空白

■山东 西贝

大家使用Word 2002时，往往比较喜欢在“页面视图”模式下进行编辑工作，因为该模式下的编辑区域才是“所见即所得”的显示效果。然而在该模式下，每页顶部、底部及页面之间的灰色区域却无端地占用了不少的屏幕可视区域，如果你想去掉这些空白区域，不妨试试以下方法：

一、选项设置法

1.单击“工具”菜单上的“选项”命令，打开“选项”对话框。

2.单击除“视图”选项卡，清除“页面间空白”复选框（如图1），则Word将不显示文本顶部和页面顶部边缘之间的距离。

3.单击“确定”按钮。

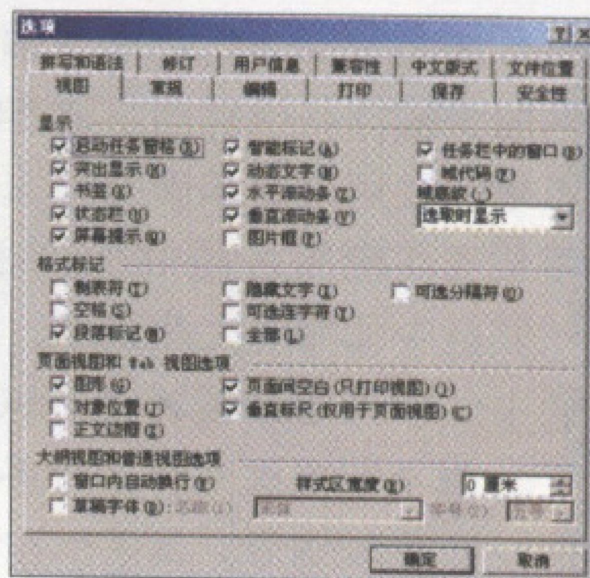


图1

二、快捷单击法

其实，要隐藏页间空白，我们还有一个更为快捷的方法：在页面视图模式下，将插入点移动到页面的顶部和底部，当鼠标指针变为对向的双箭头，屏幕上出现“隐藏空白”（如图2）时，单击鼠标左键。如果当前已处在隐藏页间空白状态，那么此处的提示为“显示空白”，而且鼠标指针为背向的双箭头。

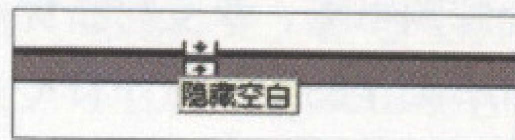


图2

怎么样，以上我们通过隐藏页间空白节省了页面视图中的屏幕空间，感觉不错吧？

利用插入文件功能合并多个文档

■山东 注册表

在日常办公中，我们经常需要把来自多个文档的内容汇总在一起。如果文档的数量很少，同时打开多个文档直接进行“复制”“粘贴”即可；如果文档的数量很多，采用这种方法就显得麻烦。其实Word XP中已经给我们提供了一种更为简单的方法，那就是利用插入文件功能。

首先将要进行汇总的文档放在同一个文件夹中，然后打开Word，单击“插入”菜单中的“文件”命令，在“插入文件”窗口打开该文件夹，按住Ctrl或Shift键选择多个要进行汇总的文档，最后单击“插入”按钮即可（如图1）。

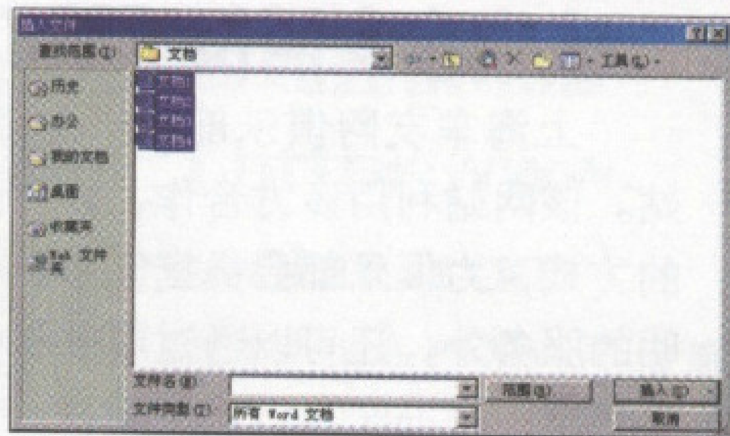


图1

需要注意的是，这里所说的文档既可以是Word文档，也可以是Web页、文本文件、RTF格式的文档以及文档模板等。另外，需要注意插入的顺序和选中文档的顺序是相反的，也就是说首先选中的文档将会出现在汇总文档的最后面，而最后选中的文档则排在最前面。

FoxMail邮件附件使用技巧

■湖南 aj

现在许多朋友都将FoxMail作为自己的电子邮件管理程序，在使用FoxMail收发邮件时，常会遇到要在邮件中添加附件或者将邮件中的附件折离等情况。如果掌握邮件的附件操作技巧，就可以极大提高工作效率。

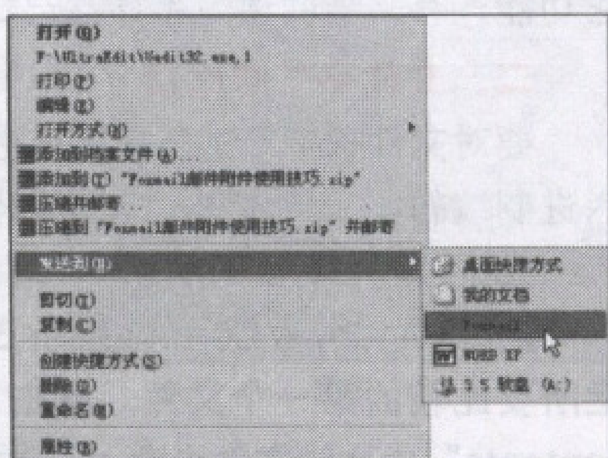
一、快速添加附件

当用户需要在发出的邮件中添加附件时，一般情况下，都是在FoxMail的“写邮件”窗口单击工具栏上的“添加附件”按钮，然后通过“打开”文件对话框添加附件。

在FoxMail中，除采用上述方法能为邮件添加附件外，用户还可采用如下两种方法快速添加附件。

1.利用“发送到”命令

当用户需要将一个或多个文件作为附件添加到邮件中时，只要打开“资源管理器”，然后选中将要作为附件发送的一个或多个文件，然后单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择“发送到”子菜单中的“FoxMail”命令，如图1所示。这时系统就会自动启动FoxMail程序，并打开“写邮件”窗口，而所选文件将作为邮件的附件出现在附件栏中。


图1

小技巧：当用户利用“发送到”命令添加附件时，并不需要先将FoxMail事先打开。

2.拖放法

使用拖放法为邮件添加附件时，首先打开FoxMail的“写邮件”窗口，撰写好邮件正文内容后，将“写邮件”窗口最小化，接着在“资源管理器”选中需要添加的一个或多个文件，用鼠标将选中的文件拖到任务栏的“写邮件”图标，这时“写邮件”窗口就会自动复原。用鼠标将选中的文件拖到邮件的编辑区中，当鼠标指针下出现一个“+”号标志后，松开鼠标，选中的文件就作为附件添加到附件栏中。

二、附件保存技巧

1.快速保存多个附件

如果收到的邮件中有多个附件需要保存，只要在附件栏中任一附件名称上单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择“全选”命令，然后将附件拖到目标文件夹中，即可将全部附件快速保存。

用户也可以在选择“全选”命令后，再次右击附件，从弹出的快捷菜单中选择“另存为”命令，然后选择目标文件夹进行保存。

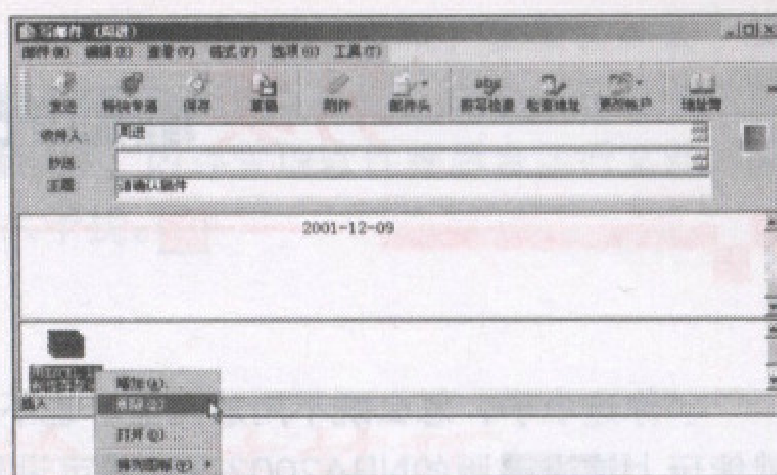
2.单独删除邮件中的附件

在FoxMail中，对于用户收到带有附件的邮件，系统未提供单独删除邮件中的附件的功能。用户要想单独删除邮件中的附件，需采用如下方法处理：

在FoxMail“收件箱”中选中需要删除附件的指定电子邮件，将其拖到“发件箱”中。松开鼠标后，系统会弹出一个“要将邮件转移到：发件箱吗？”的确认对话框，单击“是”按钮，将选中的邮件转移到“发件箱”。

在“发件箱”中用鼠标右击刚才转移过来的邮件，从弹出的快捷菜单中选择“再次发送”命令，在“写邮件”窗口中打开该邮件。在附件栏中将需要删除的附件选中，单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择“删除”命令，将附件删除。如图2所示。

单击工具栏中的“保存”按钮，将邮件保存。最后单击“关闭”按钮退出“写邮件”窗口。


图2

将删除了附件的邮件选中，将其拖回到“收件箱”中。操作完成后，将“发件箱”中带附件的邮件删除。

经过上述操作，就可将电子邮件中的附件单独删除，从而节省了邮件所占用的磁盘空间。

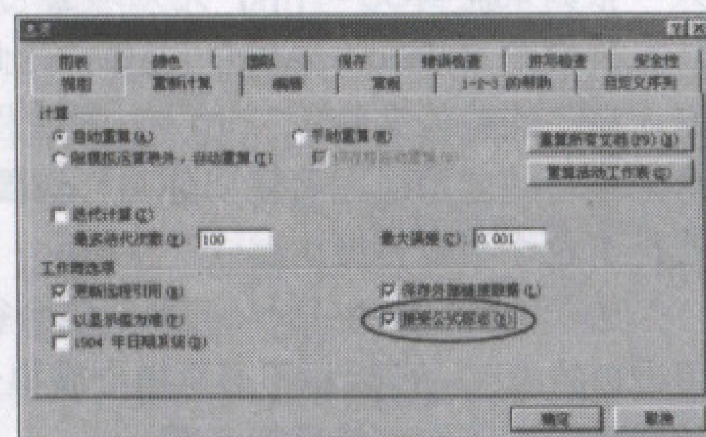
“标志”让Excel公式更简明

■山东 杰子

如果Excel工作表区域包含行或列标签，那么我们就可以在公式中使用标签标志，使用标签标志比使用单元格区域能使人更容易理解公式的含义。例如，公式“=SUM(工资)”要比公式“=SUM(C20:C130)”更容易理解。

一、接受公式标志

默认情况下，Excel不会识别公式中的标志。若要在公式中使用标志，请事先进行如下设置：


图1

1.在“工具”菜单上，单击“选项”。

2.单击“重新计算”选项卡，在“工作簿选项”之下，选中“接受公式标志”复选框（如图1）。

3.单击“确定”按钮。

二、使用公式标志

在进行上述设置后就可在公式中使用标志了。比如，在如图2的一张Excel工作表中，你就可以在C2单元格中输入“=销售量*单价”，这与输入“=A2*B2”是等价的。

	A	B	C
1	销售量	单价	销售额
2	354	89	=销售量*单价
3	90	898	=销售量*单价
4	5676	35	=销售量*单价

图2

三、几点注意事项

1.层叠标志

如果工作表中有层叠列标，即一个单元格标志的下面紧接着一个或多个标志，那么在公式中可以使用层叠标志来引用工作表中的数据。在用层叠标志引用信息时，应按标志的出现顺序引用信息，即从上到下。例如，标志“中国”位于E5单元格，标志“西北区”位于E6单元格，公式“=SUM(中国 西北区)”将返回“中国 西北区”列中数据的汇总值。

2.将日期作为标志使用

如果使用“标签区域”对话框添加标志，并且该区域中还包含年或日期作为标志，则在公式中键入标志时，Excel会通过为标志添加单引号而将日期定义为标志。例如，如果工作表中包含标志“2007”和“2008”，而且已经使用“标签区域”对话框指定了这些标志，则当键入公式“=SUM(2008)”时，Excel自动将公式变为“=SUM('2008')”。

3.公式中的名称

如果公式引用的是相同工作表中的数据，那么在公式中可以使用标志也可以使用名称；如果你想表示另一张工作表上的区域，那么可以使用名称但不能够使用标志。当然，名称是需要你事先定义的。

另类虚拟光驱

■湖南 aj

"你这小子，怎么既不用放光盘，也不见托盘里有些什么东西，就能玩上这光碟版的NBA2002呀？我可没见到过有这个补丁啊！"

"这个补丁嘛……"我微微一笑，从容不迫地在"开始"菜单里打开了Nero ImageDrive。这时在桌面上显示了一个不大的窗口，一看就知道是个小软件。有刻录机而且安装了Nero5.5的朋友，只需执行Nero目录下的安装程序，就可将这软件装上了。当然单靠这个小小的软件无法独自将虚拟光驱的任务完成，没了Nero Burning Rom这座大靠山还是不行的。那么就让我来讲讲如何双剑合璧，制成一个"信手拈来"的虚拟光驱吧！

先别急着启动Nero ImageDrive，我们先来用用Nero Burning Rom。启动Nero Burning Rom后，如果它是启动向导，就将向导关闭，然后在左边选择"复制CD"，在"刻录"的标签里只选择"模拟"，接着在"复制选项"的标签里选上你的物理光驱，并且去掉"直接刻录"。再到"映像文件"里选择你想要保存镜像文件的地址，去掉"复制光盘后删除映像文件"，最后按右上角的"模拟"，现在你所需要做的事情就是等待了。读取完光盘后，程序会要求你插入一张刻录盘到CD-R中，无须理会它，取消就是了。

现在轮到Nero ImageDrive了。一切都变得那么简单，只需选上刚才完工的镜像文件（*.nrg），那个图标的灯变成绿色了。嘻嘻，这个小巧的虚拟光驱可就归你啦！想要退碟，只要按"Eject"按钮就行了。你看多方便！

由于Nero ImageDrive与系统结合得实在是难以挑剔，而且只占用极少的内存，所以你不必再担心虚拟光驱会吞噬你多少内存了。还犹豫啥，不装你可就后悔了哦！

注：本文以Nero中文版为例，在Windows Me上使用通过。没有刻录机的朋友可能无法享受到Nero ImageDrive带来的惊喜。

打开文件比较之门

■福建 逸林

说到文件比较，相信从DOS时代学习计算机的朋友一定还记得Comp命令，它可以用来逐字节比较一对或多对文件的内容。现在的Windows虽然没有提供文件比较的功能，但我们可以借助一些第3方工具软件所提供或附带的功能，来完成文件比较的工作。

一、文本文件的比较

可以对文本文件进行比较的工具软件很多，例如文件管理器Windows Commander、EF Commander以及专门用于文件比较的工具软件Compare It!等等。这里笔者向各位介绍如何使用WinDiff对文件进行比较。

WinDiff是Windows XP安装光盘中附带的一款实用支持工具，我们可以使用这个工具对两个文件或者不同目录中的所有文件进行比较。由于WinDiff并没有随系统一起安装，要想使用这个工具，必须另外安装。启动"Support\Tools"目录中的"Suptools.exe"，按照向导提示操作即可完成。

启动WinDiff.exe后，单击"File"菜单中的"Compare Files"命令（如果要比较两个目录中的文件可以选择"Compare Directories"），在弹出的"Select First File"对话框中选择第一个文件并打开，接着又会弹出"Select Second File"对话框，在这里我们选择所要比较的另外一个文件，单击"打开"，这时WinDiff就会自动将这两个文件进行比较。如果两者有差别，比较结果将以红色显示。

如果需要查看更为详细的比较内容，可以在选中比较结果后，点击界面右上方的"Expand"按钮。对于两个文件的不同之外，第一个文件使用红底标出，而第二个文件则使用黄底标出，同时界面的左侧还会显示出相应的行号（如图1）。此外，WinDiff还提供了实时更改显示方式、保存相同或不同之处等其它功能，有兴趣的读者不妨自己试试。

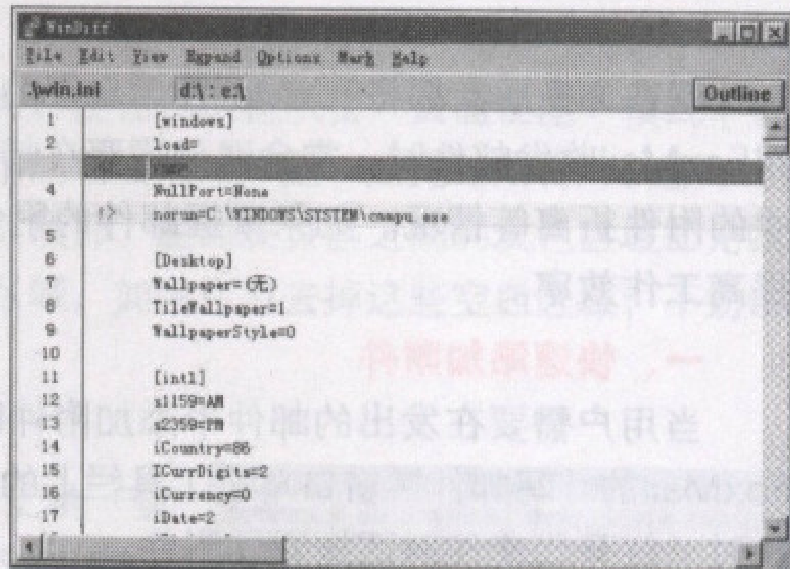


图1

二、文件字节的比较

要对文件按字节进行比较，我们除了可以借助如WinHex这样十六进制编辑器来完成外，还可以使用文件管理器Windows Commander所提供的比较功能来实现。

启动Windows Commander 5.0，在程序主界面的左侧窗格中选定所要比较的第一个文件。单击"File"菜单中的"Compare by contents"（比较文件内容），这时会弹出"Compare contents"窗口。单击右侧窗格地址栏边上的浏览按钮，找到另外一个需要比较的文件并打开，勾选工具按钮条右侧的"Binary"（二进制）复选框，单击地址栏下方的"Compare"按钮，这时程序就会自动将这两个文件进行比较，并使用红色来显示其中差别的部分（如图2）。

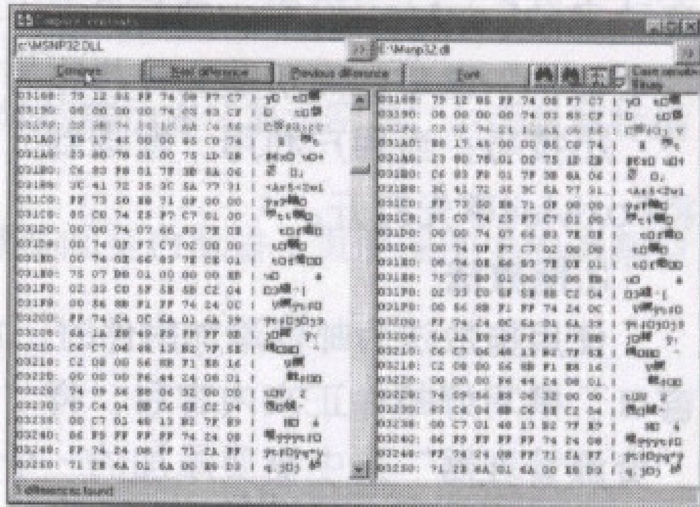


图2

三、注册表的比较

随着一些修改注册表的恶意网页出现，学会对注册表键值进行跟踪比较成为我们自我防护的一种必要手段。可以对注册表键值进行监控的软件有很多，比如Regshot、Regsnap等。笔者就以Regsnap 3.0为例，简单介绍一下其使用的方法。

首先我们必须为注册表建立一个原始快照。启动Regsnap，程序会自动打开"Startup wizard"向导对话框，点击其中的"New snap"按钮，然后在弹出的"Save snapshot"窗口中指定需要建立快照的内容"Registry only"（仅注册表）。点击"OK"对注册表进行扫描，运行结束后将其结果保存为"Regsmp1.rgs"。

当注册表被恶意代码修改后，再次运行Regsnap，同样以上述方法进行第二次快照，并打开原先保存的"Regsmp1.rgs"。单击工具栏的"Compare"按钮进行比较（如图3），程序会自动分析两个快照文件，并将对比结果整理出来，这样我们就可以非常容易地找到恶意代码在注册表中修改或者新建的键值。

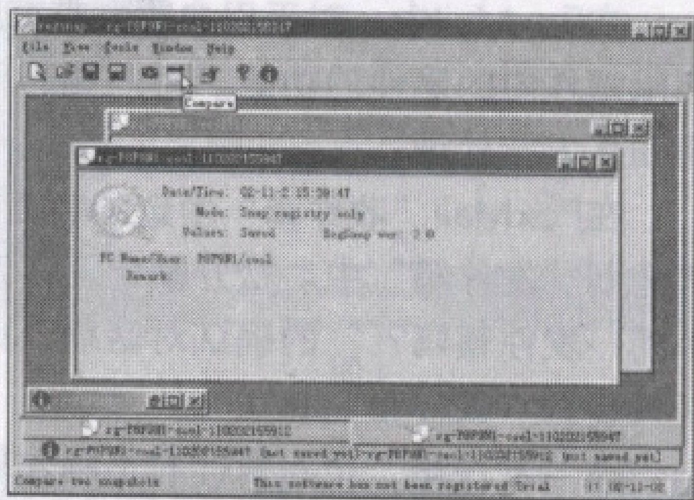


图3

摆脱DOS的束缚——Windows下刷新BIOS

■辽宁 哥斯拉

一直以来，如果我们要刷新BIOS，大都会按照“将系统引导至纯DOS模式再运行BIOS刷新程序进行刷新工作”的步骤来进行。难道BIOS一定要在纯DOS下才能完成升级吗？

其实并非如此，Windows下的BIOS信息检测工具和升级工具早就为许多厂家所使用，只不过大多数能工作于Windows环境下的BIOS程序，都与各自品牌的主板厂商“挂钩”，程序在运行时都要先检测主板的类型，如不是自家生产的则不予运行。说白了，自家的就一切正常，别家的就坚决罢工。而在DOS下刷新BIOS，只不过是为了力求一个稳定的刷新环境而已。知道这一点，我们就可以用专用软件在Windows下对BIOS进行刷新，而不用在DOS下执行烦琐的操作。

这里向大家介绍一个专门在Windows下刷新BIOS的工具：技嘉@BIOS Writer，能自动侦测出主板的BIOS芯片类型、电压、容量和版本。绿色软件，无需安装，解压后直接运行。目前最新版本为1.08i，程序运行后的界面如图1所示。

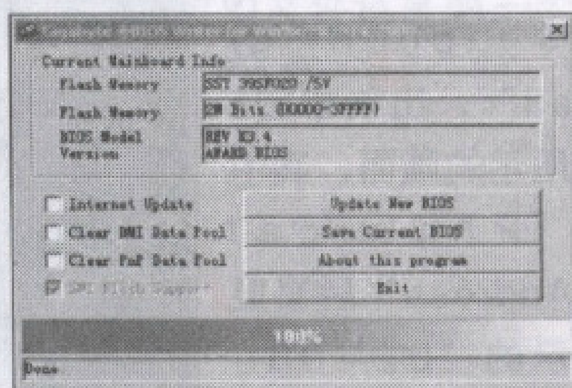


图1

在BIOS信息的左下方是默认的执行操作，共有4项，除最后一项“SMI Flash Support”外，其余均可更改。而且第1项“Update New BIOS”（升级新的BIOS），仅针对技嘉自己的主板，可以通过Internet来更新技嘉主板的BIOS。点击Internet Update选项，选择Update New BIOS，选择服务器和主板型号后，@BIOS就会自动下载BIOS文件并且帮你完成BIOS的刷新。不过现在其服务器设在中国台湾省，速度和稳定性不是很理想，所以建议大家在网络不繁忙的时段使用这项功能。

选项右边有4个按钮，从上到下依次为：“Update New BIOS”、“Save Current BIOS”（保存现有的BIOS）、“About this program”（关于这个程序）、“Exit”（退出）。对于非技嘉主板，“Internet Update”这项功能无意义可言，但其在Windows下刷新BIOS的功能还是可以使用的。不选择Internet Update项，直接点选Update New BIOS，在开启文件的对话框中，将文件类型改为All Files(*.*)，选择你的BIOS升级文件，然后在弹出的消息框上点击“OK”按钮，@BIOS Writer便会自动为你更新BIOS。切记在更新完成前不要进行其他操作，防止出现意外而导致刷新失败。整个更新过程在Windows下进行，时间大约为10秒左右。更新完成后程序会弹出消息框，提示升级成功，并要求重新启动计算机。在机器重启后自检时，你就会发现BIOS已经更新成新的版本了。

使用时需注意：

1.更新前一定要备份主板上的旧BIOS，以防刷新失败时可以及时补救。

2.确定自己主板BIOS的版本，以防出错。推荐一个156kB的小软件：eSupport BIOS Wizard（其界面如图2所示），使用后一目了然。

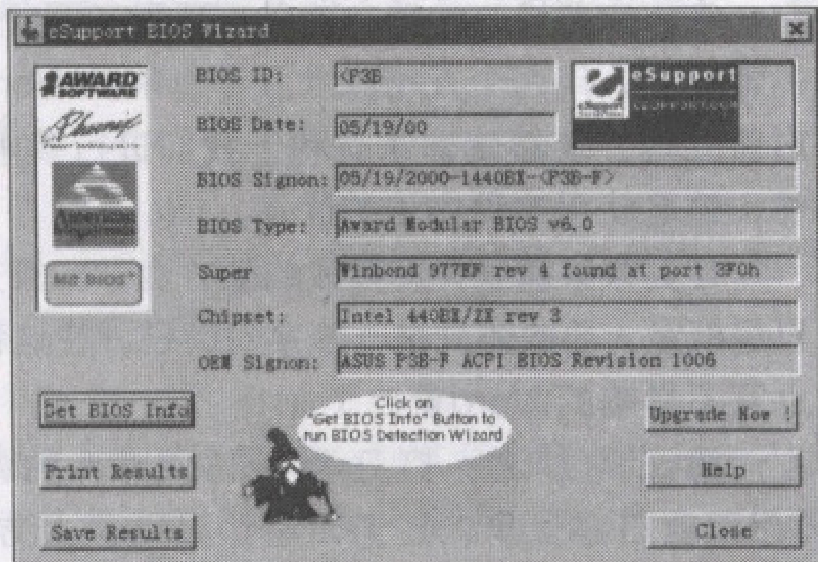


图2

3.在CMOS设置中要使BIOS刷新操作处于打开状态（Enabled），如果有BIOS保护跳线，也要将其置于使能状态，否则此软件无法识别你的BIOS芯片。此外，开始升级前要关闭诸如实时监控病毒程序、内存管理软件等后台运行文件，因为这些对刷新BIOS有很大干扰。

紫光拼音输入法技巧两则

■上海 王光临

紫光拼音输入法是笔者最喜欢的拼音输入法了，在使用过程中积累了一些经验，拿出来给大家分享。

一、让紫光拼音也能输入生僻的字

紫光拼音输入法的设置功能中虽然支持GBK大字符集，但仍旧有一些生僻的字不能输入，比如我有一个好朋友，名字中有一个字为“赟”（yun），虽然使用Windows XP自带的全拼输入法5.0可输入，但使用紫光拼音输入法无法输入，即使打开了GBK大字符集仍不行。不过笔者发现在紫光拼音输入法的自定义选项中有“特殊字词和短语输入定义”一项，用来定义一些特殊的字词和短语，方便输入。于是我打开这个自定义文件spewords.ini，然后根据自定义规则输入“yun=赟”，注意这里的“赟”字是用全拼输入法输入的（如图1）。然后保存这个文件。

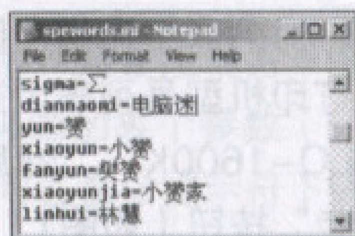


图1

再启动紫光拼音输入法，敲入“yun”，此时可在状态栏看到这个字了（如图2），利用两种输入法的互补和紫光拼音的自定义功能我们就可让紫光拼音输入特殊的生僻字，如果你也遇到过相同的问题不妨试试这个方法。



图2

二、定制安装程序永久保留备份自定义字词短语

紫光拼音输入法的自定义字词短语功能很不错，不过如果你重装输入法后发现原来的自定义的字词短语没有了，还得重新输入。其实我们可通过备份spewords.ini文件来保留自定义的字词短语。以Windows XP为例，这个文件存放在C:\WINDOWS\system32\IME\UNISPIM目录下，在Windows 98中存放在C:\WINDOWS\SYSTEM\IME\UNISPIM目录下（这里假设Windows安装在C盘）。我们只要备份下这个文件，重装输入法后将这个文件覆盖掉原来的文件就行了。

不过这样每次都覆盖很麻烦，有一个更简便的办法，就是修改紫光拼音输入法的安装程序。它的安装程序是一个ZIP压缩文件，用WinZip打开后可看到其中包含spewords.ini文件（如图3）。我们所要做的就是用自定义好的spewords.ini文件将安装程序压缩包中的同名文件替换掉，方法也很简单，用鼠标直接将定义好的spewords.ini文件拖到WinZip窗口选择添加就行了。这样我们无论重装多少遍都不用再备份了，自定义好的字词短语全部被保留了。

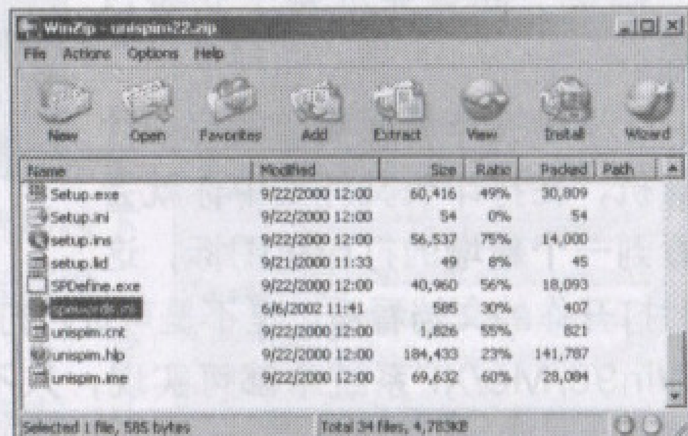


图3

利用这个方法能备份自定义字词短语，紫光拼音输入法的其它两个自定义功能——中文符号定义和双拼编码定义也可以用这个方法永久备份，这两个功能对应的文件分别是压缩包内的CHNSYM.INI和UNISPIMSP.INI文件，我们用相同的办法将紫光拼音输入法安装目录下定义好的文件替换掉就行了。

为Windows添加虚拟设备

■山东 注册表

大家都在Windows下使用过虚拟光驱吧，除了虚拟光驱外，不知道你有没有用过虚拟打印机和虚拟网卡，这个听上去好像有点不大可能，但确实可实现哦，不信，就请跟着我来吧。

一、添加虚拟打印机

对于没有打印机的朋友来说，有些时候会非常痛苦，比如你辛辛苦苦编辑好了一份文档却因为没有打印机而不能进行打印预览，因此无法看到整体的编排以及打印效果，如果给Windows添加一台虚拟打印机的话，上述问题就会迎刃而解，下面就以Windows 98系统为例来说明一下具体的安装步骤。

1.单击"开始"菜单，打开"设置"菜单中的"打印机"，然后双击"添加打印机"，在出现的"添加打印机向导"中单击"下一步"按钮。

2.接下来将会出现打印机厂商和型号列表，比如我们在生产厂商列表中选择"Epson"，在打印机型号列表中选择"Epson LQ-1600K"，然后单击"下一步"按钮（如图1）。

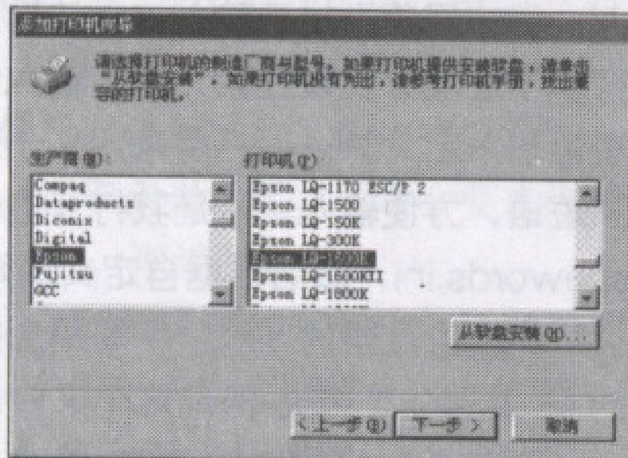


图1

3.接下来就要选择打印机所用的端口，默认情况下系统会自动选择LPT1打印端口，如果你的LPT1打印端口没有被别的设备占用的话，直接单击"下一步"按钮（如图2）。

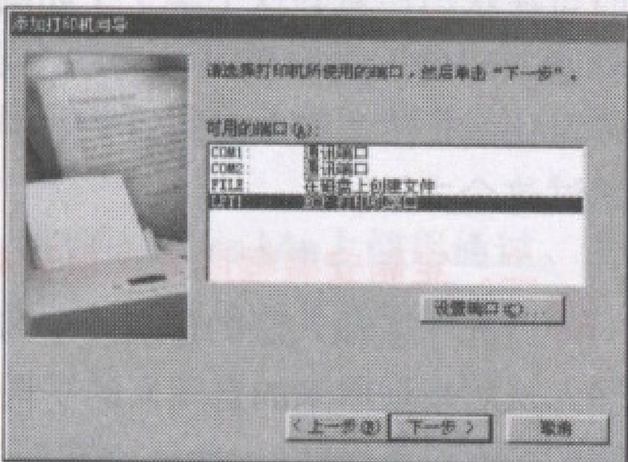


图2

4.在随后出现的窗口中为你的打印机命名，接着单击"下一步"按钮，会出现一个提示信息，询问你是否需要打印测试页，由于我们并没有真的安装打印机，所以选择"否"，最后单击"完成"按钮（如图3）。接下来系统提示你插入Windows的安装光盘，插入光盘后，单击"确定"即可完成整个安装过程。

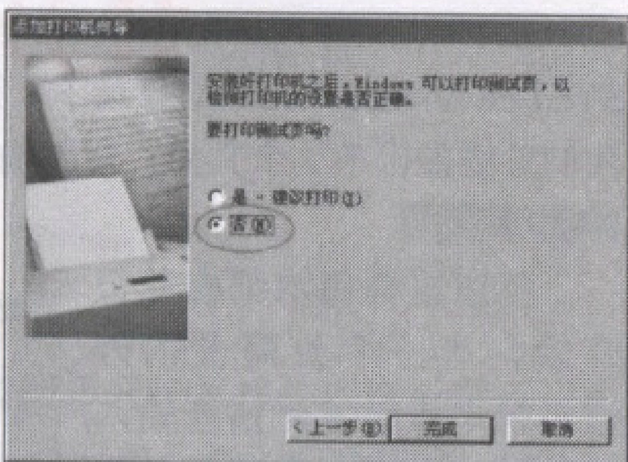


图3

安装完毕后无需重新启动计算机，在打印机文件夹中你就会看到一个新增的打印机图标，这时打开你的文档看看，是不是可进行打印预览了？注意：这种方法在Win98/Me/XP系统中都可实现，只不过在操作步骤上略有差异而已。

二、添加虚拟网卡

在Windows 2000/XP操作系统中，我们还可添加虚拟网卡，有了虚拟网卡的支持，我们就可方便地进行某些特殊的设置和测试，下面就以Windows XP系统为例来说明一下具体的操作步骤。

1.打开"控制面板"，双击"添加硬件"图标，在"添加硬件向导"中单击"下一步"按钮，该向导会搜索最近连接到计算机但尚未安装的新硬件，由于我们并没有真正为计算机连接新的硬件，所以系统当然无法找到新硬件，因此会弹出一个询问硬件是否已安装的对话框，没有关系，在该对话框中选择"是，硬件已连接好"按钮，单击"下一步"按钮。

2.在出现的"已安装的硬件"列表中，选择最后一项"添加新的硬件设备"，单击"下一步"按钮继续。

3.接下来在弹出的对话框中，选择"安装我手动从列表中选择的硬件"，单击"下一步"按钮，在出现的硬件列表中选择"网络适配器"，单击"下一步"按钮。

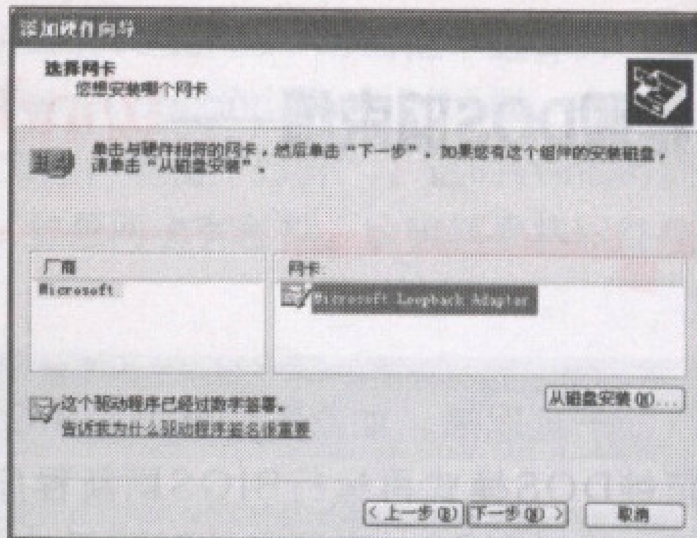


图4

4.在选择网卡对话框中，厂商中选择"Microsoft"，在网卡中选择"Microsoft Loopback Adapter"，单击"下一步"按钮即可开始安装（如图4），最后单击"完成"按钮。

安装完成后，同样不用重新启动计算机，在"控制面板"中进入"网络连接"，是不是多了一项"本地连接"？打开"命令提示符"窗口，输入命令"ipconfig/all"，出现如图5所示的画面，其中"Physical Address"后面显示的"02-00-4C-4F-4F-50"就是虚拟网卡的物理地址。

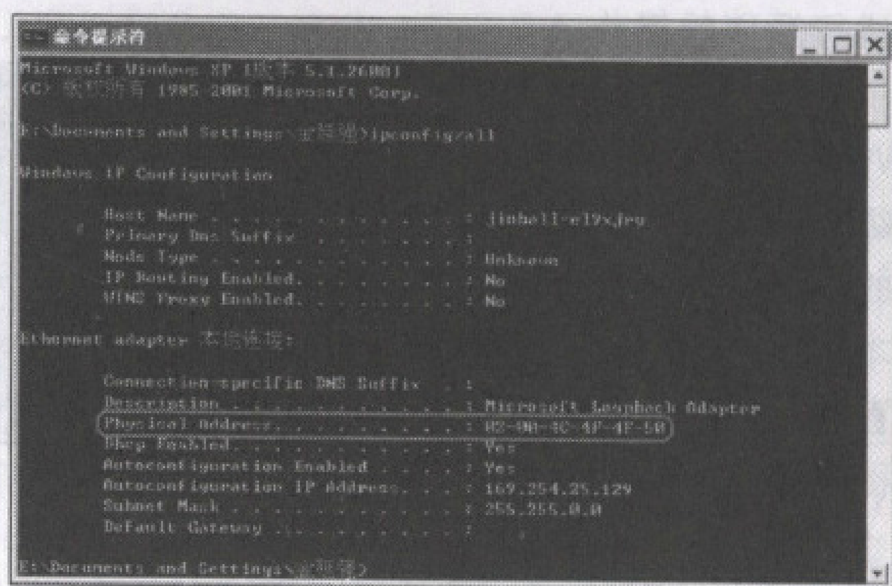


图5

同一篇文章用两个窗口来修改

■贵州 沙黎土

打开Word文档，里面装有文章A，由于文章A很长，在修改时经常要前后对照比较，如果用鼠标上下拖动右边的滚动条，看到前面的就看不到后面的，看到后面的就看不到前面的，拖上拖下，麻烦累人还不方便。碰到这种情况，一般有两种解决方法，这两种方法各有所长，如能结合实际情况灵活使用，对我们在Word中修改长文章很有帮助。

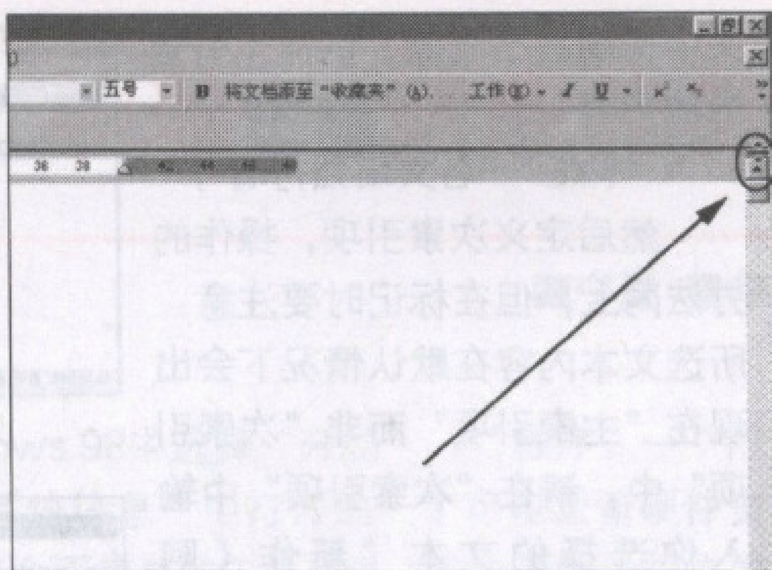
第一种方法：打开装有长文章A的Word文档，之后"Ctrl+N"快速打开一个新的空Word窗口，然后把文章A复制粘贴进新的Word窗口里，这样，同一篇文章就在两个Word窗口里了，这是第一步。第二步，用鼠标在任务栏空白处右击出菜单，根据自己的喜好或选"横向平铺窗口"或选"纵向平铺窗口"。修改文章时，把其中一个Word窗口里的文章作修改参照，另一个Word窗口里的文章则用来动手术，修改好了以后，保存修改好的文章即可。

在原文要修改的地方较多，而且有不少文字内容一时还定不下来的情况下，用两个互相独立互不影响的Word窗口来查找目标文段并对照处理，自然就非常有利于我们进行参考、比较、推敲、修改工作，这是使用这种方法的优点。

但如果某篇长文章要改的地方也多，但文章的文字内容基本上都已经敲定，要改的只是一些字句而已，在这种情况下就不必搞两个独立互不影响的Word窗口了。

第二种方法：打开装有长文章A的Word文档，然后看看Word窗口右上角，在窗口右边滚动条上方，与带黑三角形按钮相邻的地方有一个很扁的折叠起来的滚动条，看见了吧，对，就是

它。之后把鼠标指针移到上面，这时鼠标指针就变成另一种样子（如图1）。这时快速左击两次，窗口就会上下对等一分为二，你可以根据自己的需要作出适当的调整。如此操作后，我们就可以在不同的两个子窗口中对同一文档不同位置的内容分别进行操作（其作用就相当于“窗口”中的“折分”）。例如，我们可以把上面的文章作参照，把光标点在下面的子窗口里，然后用查找替换功能来修改文章，下面的操作不影响上面的文章显示，而且反过来也可以随时把光标点在上面的子窗口里然后在上面修改，确实很机动方便。不过要注意的是，同一篇文章分放在上下两个子窗口里，上面的文章内容有了改动，下面的文章内容也会跟着改动，也就是说，虽然显示在两个地方，但不管在上面修改还是在下面修改，修改的文件还是同一个文件，修改完成后双击那个扁的滚动条就可以还原。


图1

使用闪盘要小心

■山东 西贝

时下，闪盘已越来越受到电脑用户的青睐，但在使用闪盘时，还是有几点事项往往被大家所忽视。

一、拔出时机

闪盘的一大特色就是支持热插拔，但这并不是说随时都可以插入和拔出闪盘。在拔出闪盘时应注意以下两个时机。

1.在Windows 98/Me中使用闪盘，当复制或删除较大的文件时，应在闪盘的LED恢复正常闪烁即慢闪5次之后再拔出。

2.在Windows 2000/XP中使用闪盘结束后，请双击屏幕右下角的“拔出或弹出硬件”图标，接着在弹出窗口的右下方，单击“停止（s）”按钮，最后单击“确定”钮，直到系统提示“‘USB Mass Storage Device’设备现在可安全地从系统移除”时，再拔出闪盘。

二、闪盘异常

1.文件异常

如果你没有掌握好以上拔出闪盘的时机，那么闪盘内的文件可能会出现异常。在你把一个较大的文件复制到闪盘或从闪盘中删除时，或许系统的进程提示条会在很短的时间内就消失了，而实际上系统还没有操作完成，闪盘的LED灯还在快速地闪烁，此时如果把闪盘拔出，闪盘内的文件就可能会出现以下异常情况：

a.乱码并多出许多文件。

b.在其他计算机上无法打开这些文件，这些文件无法拷贝、删除，也无法重新覆盖。

c.闪盘的容量不正确。

2.系统不识别闪盘

当在闪盘进行写操作时就拔出闪盘，还可能造成把闪盘再次插回USB插口时，系统无法识别到闪盘。

三、异常的解决

针对闪盘出现的两种异常现象，我们分别有两个解决的方法：对于闪盘文件异常错误，只要重新格式化闪盘，便可恢复正常；如果系统不能识别闪盘，也只需重新启动计算机，就会恢复正常了。

一键打开多个程序

■湖南 周进

在一些品牌电脑的键盘上常常看到许多颇具特色的功能键，用户只要按下其中某个功能键，就可快速启动某项功能，如打开IE浏览器上网浏览或启动播放程序播放音乐等。其实在自己的普通键盘上也可实现比品牌电脑键盘功能键更强的功能，即一键打开多个程序。

下面就向大家介绍用一个功能键打开金山毒霸杀毒程序、IE浏览器程序、QQ聊天程序和Winamp播放器程序的操作方法（其它程序道理上也是一样的）。

一、建立批处理文件

启动记事本程序，编辑如下语句：

```
start D:\Progra~1\Intern~1\IExplore.exe
start F:\KAV2000\KAV9X.EXE –logon –watcher
start F:\tencent\qq2000b.exe
start /MIN E:\tool\Winamp\Winamp.exe
```

将文件保存为批处理文件——yjsw.bat。

说明：

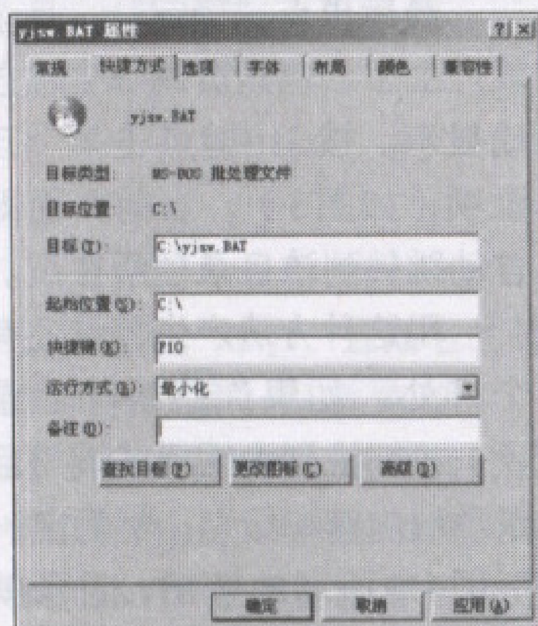
1.上述语句中我们主要用到了Start命令，它的作用是启动另一个窗口运行指定的程序或命令。Start命令运行时可添加多个参数（可选），用户如果需要了解Start命令的详细用法，可在命令提示符下键入START/?进行查看。

2.Start命令在运行指定程序时，必须完整书写可执行程序的路径名称及执行程序名称，如“start F:\tencent\qq2000b.exe”命令就是用于启动QQ聊天程序，本例中用户的QQ聊天程序（qq2000b.exe）保存在F:\tencent\文件夹中。

3.Start命令是一个在命令行方式运行的程序，因此在它的命令行中不能使用长文件名，当用户需要执行的程序保存在用长文件名命名的文件夹中时，必须将长文件名转换成短文件名形式。本例中由于用户的IE浏览器程序保存在“D:\Program Files\Internet Explorer\”这个以长文件名命名的文件夹中，所以用户必须将长文件名转换成“D:\Progra~1\Intern~1\”短文件名形式书写才能正确启动IE浏览器程序。

二、建立桌面快捷方式

打开资源管理器，找到刚才所保存的“yjsw.bat”批处理文件，右击该文件，从弹出的快捷菜单中选择“发送到”子菜单中的“桌面快捷方式”命令，在Windows桌面建立“yjsw.bat”批处理文件快捷运行方式。显示Windows桌面，在“yjsw.bat”桌面图标上右击，从弹出的快捷菜单中选择”属性“命令，打开“yjsw.bat属性”对话框。用鼠标单击“快捷键”编辑框，然后按下为该批处理文件指定的快捷运行键，如F10键，这时在会出现“F10”字样。单击“运行方式”下拉箭头，从下拉列表中选择“最小化”运行方式。如果你觉得“yjsw.bat”桌面图标不好看，单击“更改图标”按钮，然后选择一个合适的图标。所有设置完成后（图1），单击“确定”按钮结束设置。


图1

注意：用户在设置快捷键时，必须使用键盘上不常使用的键，如F9、F10、F11等键，以避免与系统中其它程序的快捷键发生冲突。

三、使用

经过上述设置后，用户只要单击F10键，就可打开金山毒霸杀毒程序、IE浏览器程序、QQ聊天程序和Winamp播放器程序。

自动产生Word XP下的文档目录

■北京 王书琴

不少人在编辑文档目录时还在用手工输入法，真是遗憾，因为他们还不知道目录能自动产生。而且自动产生的目录有自由变换的版式、自动更新及可链接至相应页面等优势，绝非原始的手工输入可比。

一、利用Word XP的大纲自动产生目录

如果想插入目录，请点击"插入"菜单，选"引用"→"索引与目录"，出现"索引与目录"的画面，点"目录"签，倘若直接按"确定"按钮，则会有黑体字提示你"错误！没找到目录项"。

那么什么是"目录项"呢？目录项就是文档中用于显示成目录内容的一段或一行文本。因此要自动显示目录，就必须先定义目录项。

定义目录项很简单，点"视图"→"大纲"切换到大纲模式，如图1所示，在大纲模式下，文档中各段落的级别显示得很清楚，选中文章标题，将它定义成"1级"，接着依次选中需要设成目录项的文字，定义成"2级"。当然，如有必要，可继续定义其他"3级"……直到"X级"目录项。

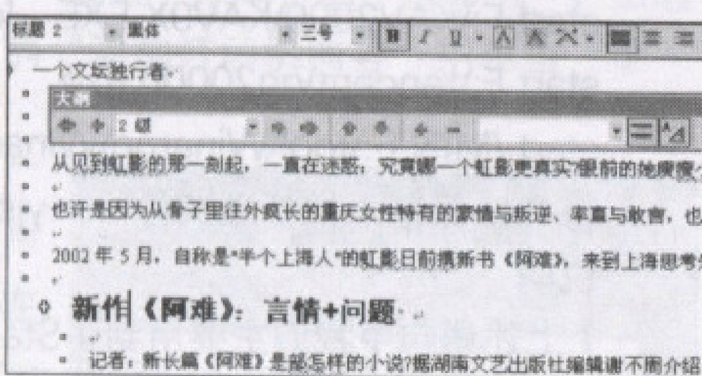


图1

定义完后，点"视图"→"页面"回到页面模式，将光标插至文档中要创建目录处，再次执行"插入"→"引用"→"索引与目录"，出现"索引与目录"画面，点"目录"标签，则显示图2画面。

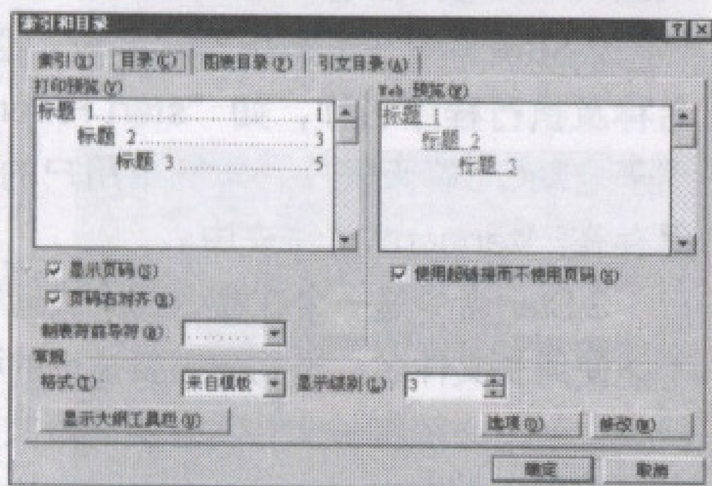


图2

上面共只定义了两个级别的目录项，因此把上图"显示级别"内的数字改成"2"。"显示页码"和"页码右对齐"这两项推荐选择，前者的作用是自动显示目录项所在的页面，后者的作用是为使显示美观。"制表符前导符"是目录项与右对齐的页码间区域的显示符号，可下拉选择；此外还有多种目录格式可选择，只要下拉"格式"项就能看到。

最后再点"确定"，目录就产生了，包括页码都会被自动显示。按Ctrl键点击某个目录项（如图3），当前页面即自动跳转到该目录项所在页。

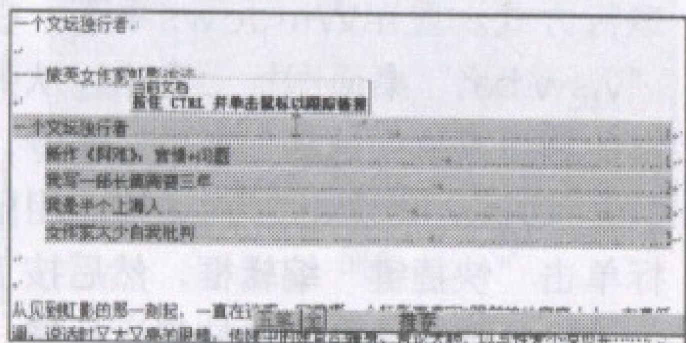


图3

用这种方法产生目录还有个好处，如果你想改动目录项，可切换到大纲模式调整目录项的内容和级别，然后点一下图4中所示的按钮，目录就会自动更新了，相当方便。



图4

二、标记索引项自动产生目录

第二种方法就是标记索引项，即先把每个目录项标记成一个索引项，最后再产生目录。具体方法如下：

在页面模式中，选定文章内的第一个目录项，也就是该文章的标题，做"插入"→"引用"→"索引与目录"，出现"索引与目录"画面后点"索引"标签，点"标记索引项"按钮，显示图5所示窗口。

按"标记"标定文章标题"一名文坛独行者"成主索引项，这时文中标题会出现以下字样（引号内的内容）：

"{ XE "一名文坛独行者" }"

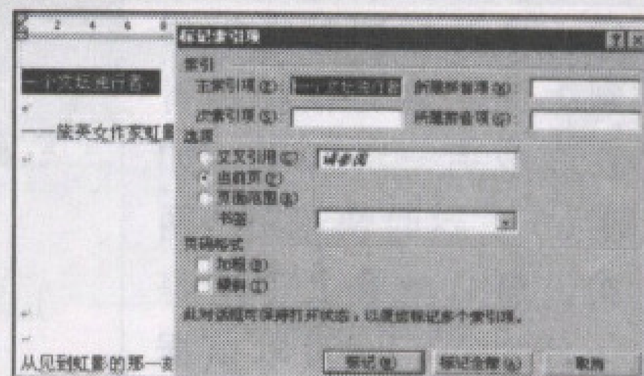


图5

然后定义次索引项，操作的方法同上，但在标记时要注意：所选文本内容在默认情况下会出现在"主索引项"而非"次索引项"中，请在"次索引项"中输入你选择的文本"新作《阿难》：言情+问题"，同时要在"主索引项"内输入刚才标记的"一名文坛独行者"（见图6），这时该次索引项后会出现以下内容：

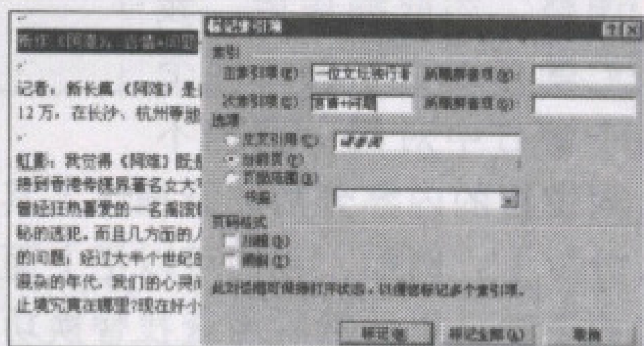


图6

"{ XE "一位文坛独行者:新作《啊难》：言情+问题" }"

因为这些标记的主次索引项其实是一个域，因此可不必重复操作，把引号中的内容直接拷到下个次索引项后就行，要改动的只是其中的一些文字内容。这样就可快速地把所有主次索引项一个个标记完毕。

下面的事就简单了，依次执行"插入"→"引用"→"索引与目录"，在弹出的窗口（图7）中设置：

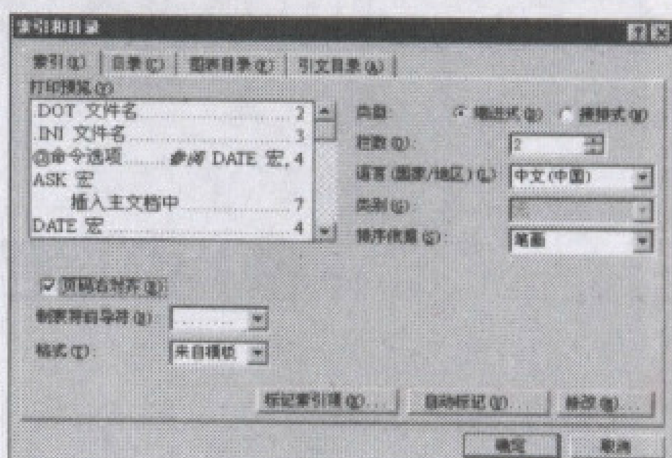


图7

指导"栏数"数值改成"1"，在"页码右对齐"前打上"√"，把"制表符前导符"下拉成点线，"格式"选默认的"来自模板"。最后点"确定"，目录就自动产生了。

这种方法能随心所欲拷贝、修改、移动域中的内容，使索引项标记处理起来很灵活，更新目录时也很方便，但无法直接链接到目录项所在的页面。

我的光驱你别用

■山东 郑振涛

我们机房里经常有人趁我不在时用电脑看影碟、玩游戏，这样既对光驱不利，又影响日常工作。我的操作系统是Windows XP，我想了个很简单的办法"锁"住了光驱，使用此法近一个月居然无人能破解，现简介如下。

在"我的电脑"上单击右键，选择"属性"，单击"硬件"选项卡，再单击"设备管理器"，在设备列表中的"DVD/CD-ROM驱动器"项之下找到光驱，在其上单击右键，选择"停用"，如图所示，这时系统会询问"禁用该设备会使其停止运行，确实要禁用该设备吗？"，选择"是"，光驱即被禁用。这时候按光驱上的弹出键还可以打开光驱，放入盘片后光驱指示灯还会闪上几下，之后就没有任何反应了。当你需要使用光驱时，就重复上述步骤，不过要在最后一步显示的右键菜单中选择"启用"即可。

将光驱禁用之后，在"我的电脑"窗口中是找不到光驱盘符的，明明存在光驱这个硬件，但在"我的电脑"中找不到，这很容易让人起疑。我干脆又装上了个虚拟光驱软件，这样"我的电脑"里面就也有个光驱了，最后别忘了把"开始菜单"中和桌面上虚拟光驱软件的快捷方式删除。

如果你的操作系统是Windows 2000，也可进行类似设置。

利用"系统信息"检验电脑健康指数

■宁夏 建华

"系统信息"是Windows 98中选择"开始"→"程序"→"附件"→"系统工具"→"系统信息"中打开的一个可以查看硬件资源、系统组件和软件环境等全面信息的工具软件。它在系统维护方面具有广泛的用途，以下是它的几个应用实例。

一、检测光驱的数据传输速度

启动"系统信息"程序后，单击左侧窗格"组件"旁"+"号的展开目录，再单击"多媒体"旁的加号。将一张质量较好的光盘放入光驱，然后选中（即使该项变成粗体字）"多媒体"下的"CD-ROM"项。经过一段时间的测试之后，有关CD-ROM性能的一些指标就显示在右侧窗格中，包括：驱动器符、光盘总容量、数据传输速度、读取数据时的CPU占用率，甚至还能测出光驱的型号（**如图1**）。

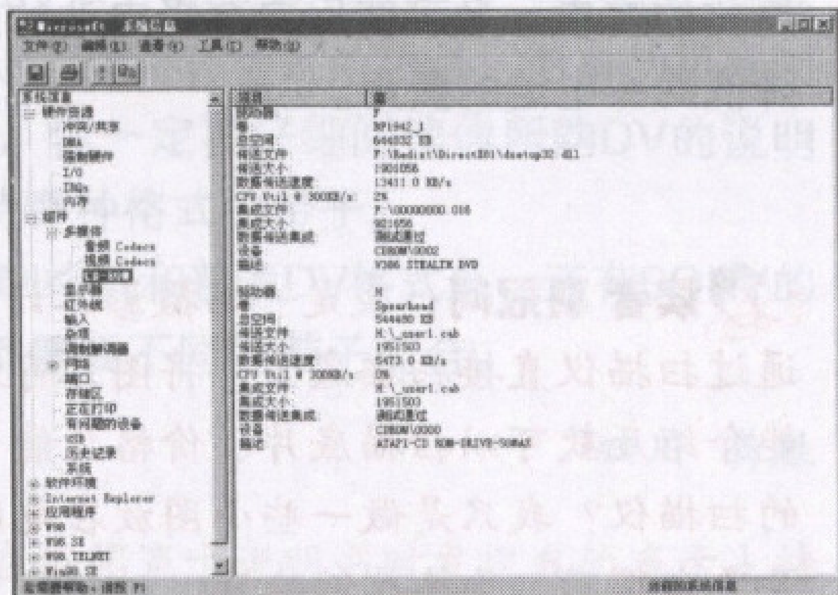


图1

二、搜索"自启动"程序

相信很多人都不知道Win98启动时干了些什么，如果你想知道，就启动"系统信息"程序。单击左侧窗格"软件环境"旁带"+"号的展开目录，再选中"启动程序"项，则Win98启动时加载的所有程序均被显示在右侧窗格中，包括：程序名称、装载源（即通过什么方式加载的）和"自启动"程序所在的完整路径及完整文件名。这里最重要的是"装载源"。从"软件环境"、"启动程序"显示的结果看，绝大多数"自启动"程序都是通过注册表加载的，即"装载源"显示为"Registry（Machine Run）"的程序。它们可以在Win98下运行Regedit。按以下顺序展开分支：HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run，在Run下即可找到这些"自启动"程序的键值。

三、快速诊断电脑是否存在有问题的设备

对一些初学者来说，通过"控制面板"→"系统"→"设备管理器"来查看电脑是否存在有问题的设备比较困难，使用"系统信息"程序即可。方法是单击左侧窗格"组件"旁"+"号的展开目录，再选中目录下的"有问题的设备"项，则有关信息均被显示在右侧窗格中。如果你的电脑不存在"有问题的设备"，则会显示"这台机器没有存在问题的设备"（**如图2**）。

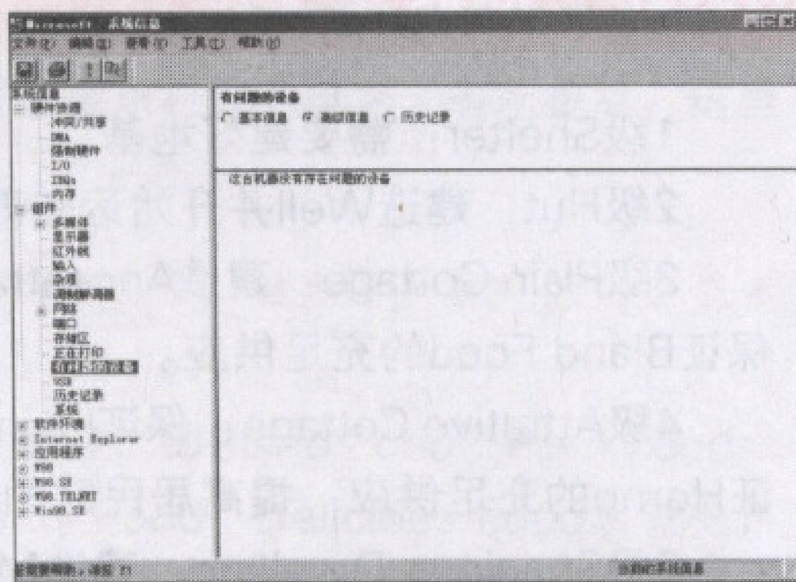


图2

四、快速显示IRQ占用情况

IRQ冲突是造成设备冲突的主要原因，"系统信息"程序为我们提供了快速显示IRQ占用情况的便利。你只需单击左侧窗格"硬件资源"旁"+"号的展开目录，再选中目录下的"IRQs"项，则系统占用IRQ的信息就被显示在右侧窗格中，包括IRQ号以及占用它的设备名称。与此相似，单击"硬件资源"目录下的"冲突/共享"，就可显示出系统中发生冲突或被多个设备共享的IRQ号。当然，你还可以查看DMA的资源使用情况等。

让FoxMail自动填写IP地址

■山东 杰子

使用FoxMail收发邮件，通常情况下它在解析域名时会耗时较多。实际上，我们可以直接以IP地址代替邮箱服务器域名，就可省去FoxMail的域名解析环节，从而加快邮件的收发速度。

一、获取IP地址

假设你的邮箱SMTP和POP3服务器均为"263.net"，那么请按下述方法获取其IP地址：

1.单击Windows"开始"菜单，再单击"运行"。在"打开"框中键入"command"（Win98/Me）或"cmd"（Win2000/XP），单击"确定"按钮，切换到DOS状态。

2.在命令提示符下，键入如下命令：

ping 263.net

3.按下回车键。

此时，屏幕显示的信息中第一行中"[]"内的数字串即为邮箱服务器的IP地址（**如图1**）。

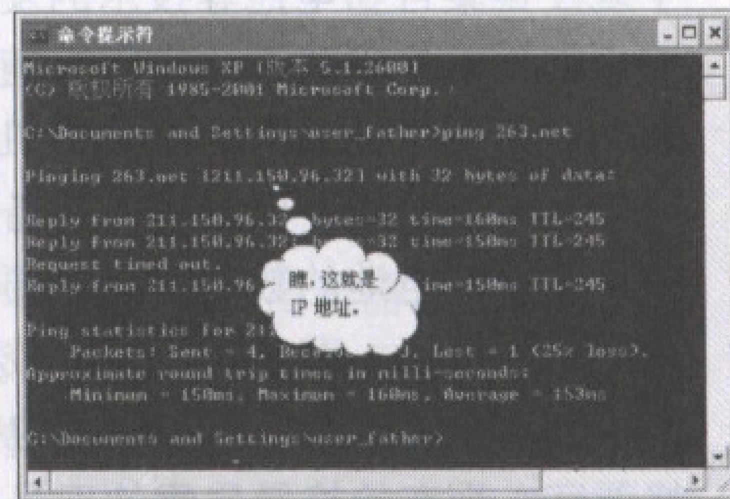


图1

二、手动填写IP地址

知道了邮箱服务器的IP地址后，你就可以将邮箱服务器的域名替换为IP地址了，方法如下：

1.在FoxMail主窗口，在"帐户"菜单中，单击"属性"命令。

2.单击"邮件服务器"选项卡，然后在"发送邮件服务器"和"接收邮件服务器"框中，直接键入服务器的IP地址（**如图2**）。

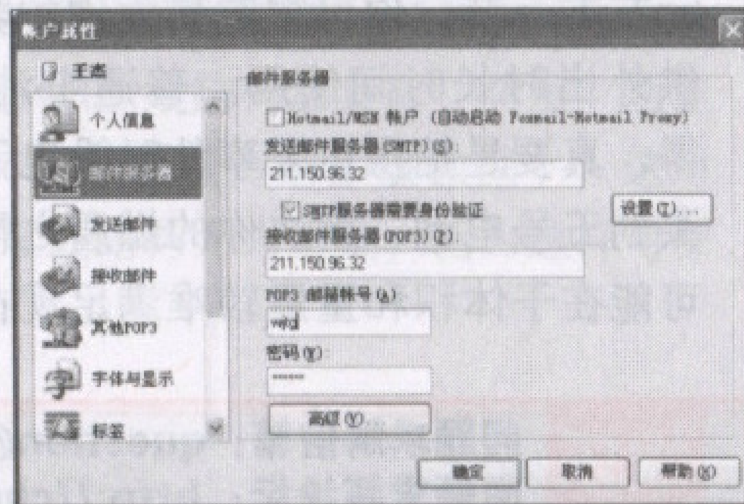


图2

3.单击"确定"按钮。

三、自动填写IP地址

使用FoxMail新建帐户时，你或许已经发现，对于一些知名的邮箱，如：163、新浪等，在"指定邮件服务器"设置窗口中，FoxMail会自动填写正确的POP3和SMTP服务器地址。这是为什么呢？原来，在FoxMail的安装目录中，有个名为popnsmtp.txt的文本文件，它记录了46个知名邮箱的POP3和SMTP服务器。你只需用"记事本"等文字处理软件将popnsmtp.txt打开，并将每个邮箱"<p>"和"<s>"后的服务器域名替换为其IP地址（**如图3**），即可在创建新帐户时，让FoxMail自动填写邮箱服务器IP地址了。

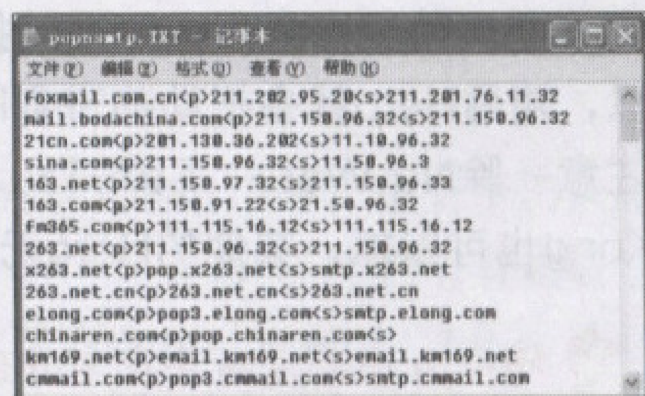
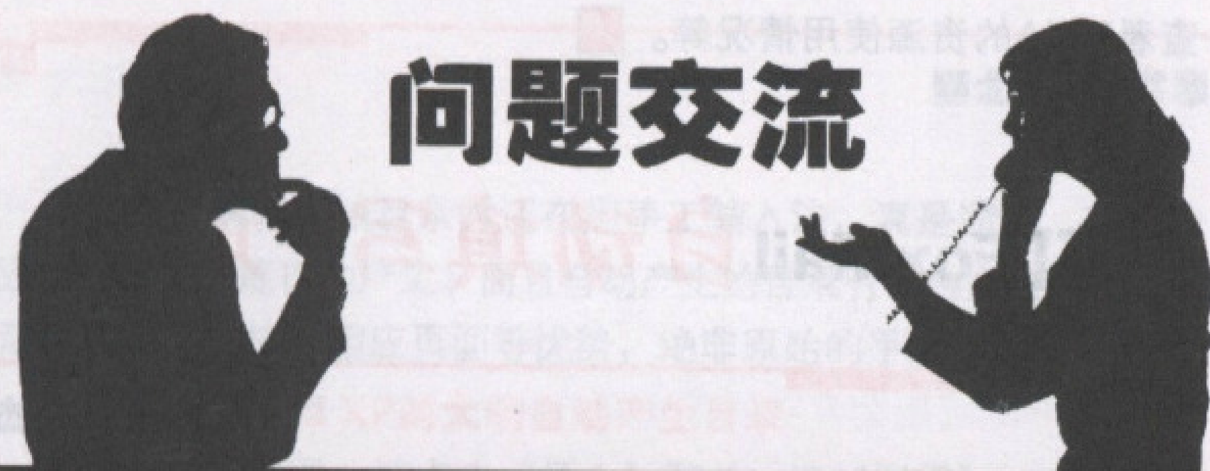


图3

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5



客座专家 龚胜 苏旅

读者 许力问： *最近我打算买台数码相机，由于我经常外出长时间拍摄，很关心数码相机供电方面的问题，我知道现在数码相机在供电上分成采用专用电池和通用电池两类，请问究竟采用哪一种供电方式比较优越？*

答： 目前民用数码相机上使用的专用电池多为特制的锂电池，由于专用锂电池都由专业的电池生产厂家提供，所以在质量方面是有相当保障的，而且相对于普通电池而言，其供电时间一般会更长，还可具备“智慧电量控制”等功能。专用电池另外一个优点是可实现外型多样化，由于现在锂聚合物电池等技术的发展，专用电池在外型方面可根据相机外观的具体情况，随意设计。但专用电池最大的问题在于价格昂贵，数码相机是有名的“电老虎”，如果你经常长时间外出拍摄，配备多块电池是必需的，但对于采用专用电池的数码相机，要配备第二块电池的话起码得花费数百元，而且购买还比较困难。

如果使用普通五号电池供电的话，其最大特点就是价格便宜，现在价格最昂贵的五号大容量镍氢电池也不过15元左右一节，你可很容易为你的数码相机配置多组电池，供外出时长时间使用。普通电池另一个优点便是容易获得，真要是拍摄重要事件时没电了，随便找个小卖部都能买到五号电池，解决你的燃眉之需。普通电池最大的问题可能在于体积和重量较难满足现在数码相机日益小型化的需求。

应该说数码相机采用专用电池和普通电池两者是各有优缺点的，如果不是对相机外观小型化过分追求，我个人更加趋向于选择采用普通电池供电的产品。当然目前有些产品采用了能同时使用两种电池进行供电的设计（比如理光RR30）。另外现在数码相机在供电方面还有一个趋势就是使用“相对通用”的专用电池，比如目前新发布的多款数码相机（如卡西欧R4等）都不约而同地采用了与诺基亚8系列手机电池通用的电池。这样既能满足相机小型化、轻量化的需求，又可使用户选择电池的灵活性增加，并大大降低购买电池的费用。

四川 龚胜

读者 羽冠问： *我是一名摄影、计算机双料爱好者，想通过扫描仪直接扫描底片，将图片存放在电脑里，你能不能介绍几款可以扫描底片、价格又能让普通老百姓付得起的扫描仪？我只是做一些小图放在电脑里，所以分辨率不是要求很高，价格越低越好。*

答： 随着数码生活的日益临近，很多摄影爱好者都希望购买一款能透扫底片的扫描仪，目前专用的底片扫描仪价格都4千元以上，不是普通消费者所能接受的。下面给大家介绍两款可满足一般底片扫描需求、价格便宜的扫描仪。一是MICROTEK的ScanMaker4800，色彩位数42bit，扫描精度为1200dpi，售价仅800元左右；二是HP ScanJet5400C，色彩位数达到了48bit，扫描精度为2400dpi，有比较好的底片扫描效果，但售价也在2500元以上。你可根据需要选择。

四川 龚胜

读者 Micro周问： *最近我新买了一台数码摄像机，看*

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《皇帝——中国的崛起》问题集

问： *如何捕捉动物？*

答： 前提建筑要有Administrative City和Ancestral Shrine，有了Administrative City就可以造Palace。Ancestral Shrine用来召唤Hero，Palace用来存放捕捉的动物。Hero召Nu Wa就可以了，她的一项技能便是Capture Animal，待召出之后点一下她捕捉动物的技能按钮即会去抓，随后Hero就会把动物带到Palace里。

注意：除Nu Wa外，Sun Tzu、Xi Wang Mu、Sun Wu Kong也可以抓，其他的Hero无此功能。

问： *为什么我的房屋不升级？*

答： Common Housing一共分8级：

1级Shelter：需要建好地基。

2级Hut：建造Well并开始运转即可。

3级Plain Cottage：建造Ancestral Shrine并正常运转；保证Bland Food的充足供应。

4级Attrative Cottage：保证Plain Food的充足供应；保证Hemp的充足供应；提高居民区的美丽程度。

5级Spacious Dwelling：建造Music School并正常运转；建造Herbalist's Stall并正常运转。

6级Elgant Dwelling：保证Ceramics的充足供应；保证Appectizing Food的充足供应。

7级Ornate Apartment：建造Acrobat School并正常运转；建造Acupuncturist's Clinic并正常运转；建造Daoist

应用

到市场上有DVCAM DV带子卖，老板说这是普通DV带的精装版，请问是否的确如此？

答：从技术上来讲，DVCAM格式是比民用普通DV格式更为可靠并且更高级的格式。两种格式间还是有很大区别的，比如前者支持音频记录的锁定模式。在锁定模式下，音频和视频的采样频率是同步的。而DV格式所采用的非锁定模式，两种采样频率是互相独立的。显然采用锁定模式比非锁定模式更为有效，而且在音频编辑中可实现平滑过渡。

这两种格式的带子并不是完全通用的，有的数码摄像机确实可使用DVCAM/DV两种格式的磁带，而有的机器则只能使用DV格式带。你一定要仔细阅读你所购DV的说明书，看清楚机器支持哪种格式的带子。

现在除了DVCAM格式和普通DV格式外，还有SONY的Hi8和MV格式等，都需要不同的带子配合。

四川 龚胜

读者 红锋问：在翻阅声卡说明书时发现我的声卡支持S/PDIF接口，请问什么是声卡的S/PDIF接口？有何优点？

答：S/PDIF（SONY/PHILIPS Digital InterFace）是SONY公司与PHILIPS公司联合制定的民用、AES/EBU（专业）接口。一般在数字音响设备、MD播放机和MP3播放机都会有Digital Out（数字输出）的端子，这样我们就可通过它直接将声音信号输入到声卡，再通过软件的控制实现数字声音信号的输入、输出全部功能。它可避免模拟连接所带来的额外信号，减少噪音，并且可减少模数、数模转换和电压不稳引起的信号损失。由于它能以20bit采样音频，所以能在一个高精度的数字模式下，维持和处理音频信号。还有一些声卡在电路板上增加了一个CD-S/PDIF接头，专门为具备数字输出的CD-ROM所设计的接头。

四川 龚胜

读者 Smak问：以前的栏目中，经常谈到过“硬”、“软”Modem之间的区别，我还想问一下“硬”声卡和“软”声卡的区别？选择哪种比较合适？

答：在1996年以Intel为首的5个PC厂商共同制定了Audio Codec'97，简称AC'97，意为“音效多媒体数字信号编／解码器”的音频标准。与“软猫”的情况类似，大多数整合芯片组的音频部分，主要的DSP和波表功能都是由CPU来负责处理的，在提供音效功能时，可能会占用5%～10%的CPU资源，因此，主板所集成的AC'97声卡应视为“软声卡”。即主板只包含一小部分Codec功能，许多译码的工作都是由CPU来完成的。所以当CPU任务过重或系统资源降低时，该声卡的工作就会不正常，例如出现杂音、短时间停止工作等。AC'97毕竟是一种过渡的技术，并不是特别完善（比如进行音视频采集时，若使用AC'97声卡，可能导致采集不正常）。如果你对音质要求高的话，建议你还是另配一片档次较高的“硬”声卡比较合适。

四川 龚胜

读者 李童问：我是个电脑初学者，有个显卡方面的问题想问问你，就是请问什么是AGP显卡的边带寻址？具体有什么用？

答：AGP提供了两种模式供图形控制器使用系统内存直接存取映射其中的材质：管道模式和边带寻址。使用管道模式，AGP交互使用内存或总线存取时间发出第n条请求，然后顺次发出第n+1、n+2条请求。在PCI总线中，如果在第n条请求中数据没有传送完成是无法执行第n+1条请求的。而无论是AGP还是PCI总线结构都具有“突发”功能（可在响应单个请求中持续不断地传送多重数据），这对于非管道传送方式的PCI总线结构尤为重要，因为这样可部分减轻总线的负担。

娱乐

Buildings或Buddhist Buildings并正常运转。

8级Luxurious Apartment：保证Tea的充足供应。

Elite Housing的升级要求在此基础之上有所提高，这里不再赘述。

问：我的食物剩余得很多，但为什么居民区仍然显示缺食物？

答：食物分成5个等级，即Bland Food、Plain Food、Appetizing Food、Tasty Food、Delicious Food。首先，你所种植、捕获、进口的各种食物必须送到Mill才能被Food Shop获取，当然Market Square和Food Shop也必须有；其次，Mill若只能提供一种食物（无论这种食物是什么）即为Bland Food，若能同时提供两种食物则为Plain Food，三种食物为Appetizing Food，以此类推；最后，若居民区需要Plain Food，而你的Mill中只有一种食物——要么你的居民区无法升级，要么你的居民区降级。

不同等级居民所要求的食物等级也不同。对Common Housing来说前3个级别的食物已经足够，而对于Elite Housing来说后两级的食物则是必须。

注意：限制或提高Mill中各种食物的存放种类和数量、不要乱存乱放才是保证居民区升级并稳定的前提。

问：为什么我的建筑物老是发生火灾或崩塌？

答：那是因为你缺少Inspector，建造Inspector's Tower即可。

大部分建筑都需要Inspector进行巡逻，也有少部分不需要——Agriculture中除Fishing Quar以外的所有建筑、Bridge、Ferry、Military中除Weaponsmith以外的所有建筑、Aesthetics中的所有建筑、Monuments中的所有建筑（包括奇迹）。

应用

而采用边带寻址，AGP可利用8条"额外"的边带地址线，具体作用是允许图形控制品在主32位数据/地址线中使用新的地址发送新的请求，而不影响以前发出请求要求的数据传送。

四川 龚胜

读者 明亮问：现在有的显卡有DVI接口，请问它与传统D-SUB接口在显示效果上有很大差异吗？近来想买台液晶显示器，要考虑更换带DVI接口的显卡吗？

答：大多数应用于桌面系统的LCD被设计成接收模拟信号，而非直接由PC产生的数字脉冲信号。这主要是因为目前桌面系统中的绝大多数标准显卡仍然是在将视频信息由最初的数字信号转化为模拟信号之后再传送给显示器显示。由于LCD本身仍然只能处理数字信息，因此当从显卡接收到模拟信号之后，LCD需要将模拟信号再还原为数字信号后进行处理，会损失不少信息，将导致画质变差。为了解决上述问题带来的显示质量损失，最新的桌面LCD具备全数字接口(DVI)，尽管价格要贵一些，但我认为还是值得考虑，从实测对比看，DVI对画质的提升的确比较大。

四川 龚胜

读者 一辉问：我是位电脑游戏爱好者，请问什么是显卡的"GPU"？支持"GPU"的显卡性能是否受CPU性能的影响？

答：GPU的全称是Graphic Processing Unit，中文翻译为"图形处理器"。GPU拥有硬件T&L功能，即"硬件光影转换"功能，能帮助CPU从大幅度的运算中解脱出来。GPU内集成的晶体管要比一些老型号的CPU还要多，负责执行大量的显示运算任务。

尽管如此，使用采用了GPU技术的显卡，还需要有CPU的强大支持。如果你在一台PⅡ级别的电脑配一款GeForce Ti级别的显卡，CPU就会拖了显卡的后腿。尤其在D3D方面，显卡对CPU的依赖性比较大，而在OpenGL方面，显卡对CPU的要求则没那么明显。

四川 龚胜

读者 卡片问：我的电脑为何常常在系统启动时断电？

答：如果在系统启动画面出现前断电，则大多是因为主板、电源等硬件的问题，只能通过替换法加以确认；如果在系统启动过程中断电，则很可能是软件方面的问题，如安装了不兼容的主板驱动等。你可试试看系统能否进入安全模式，尝试修复，否则多半只能重新安装操作系统了。

四川 龚胜

读者 毛苹问：最近我给我的老电脑换了一个BenQ 52M键盘，但常常在系统中失去响应，请问是什么问题？

答：这种情况有可能是因为主板的PS/2口供电不足造成的，如果电流不足，设备就无法使用。BenQ 52M这类新型键盘对工作电流的要求较高，而老主板PS/2口的供电可能不足，就会出现这种情况。

四川 龚胜

读者 王辰旭问：我最近买了块视频采集卡，但安装后原来正常使用的网卡就不工作了。我的ADSL是通过网卡+外置ADSL"猫"拨号的，现在每次拨号总说找不到网络设备，无法上网。我查看有关硬件显示，原来的网络设备显示的是网卡型号，但现在显示的是1394网络设备，请问如何解决？

答：你遇到的问题，我估计与设备间的资源冲突有关。建议你更换一下网卡的安装插槽，然后重新安装驱动

娱乐

注意：Inspector可以巡视到与他有一格距离的建筑，但效果稍微差点。

问：Hero有什么用处？

答：游戏中共有12位英雄，分成四大"派系"：祖（Nu Wa、Shen Nong、Huang Di）、孔（Confucius、Sun Tzu、Mencius）、道（Xi Wang Mu、Zao Jun、Guan Di）、佛（Guan Yin、Bodhidharma、Sun Wu Kong）。

个人而言，Hero就3个有用的地方：过关、抓动物、战斗。Hero都具有的功能是可以Bless各种建筑，此外他们也有各自的独特功能，比如Huang Di可以满足居民区Ceramics的需求（他经过的地方）——即使你还不能生产Ceramics；Zao Jun可以在祝福Food Shop后提升一个食物等级等。

注意：Hero参加战斗也会死（当然打打老虎、鳄鱼没问题），不要以为他们是无敌的！

问：如何进行贸易、战争？

答：点开大地图，选择一个城市后点Send Diplomatic Request，然后选择Open Trade with City，你的城市就会派出使者。除非剧情规定，一般都会被拒绝，但你可以通过此法知道对方卖什么、需要什么，然后再根据情况决定是否要进行贸易——给这个城市送礼，最好送你多而对方需要的产品（若调过钱拼命送Cash也行），送几次再派使者去，一般都会答应，最后建Trading Stations（注意有陆路和水路两种）即可。还有个简单的办法：直接派兵征服那个城市，这样就会自动开启贸易路线，方法是选好城市点击Conquer this City，再选择你要派哪支部队（有能打的Hero记得也要同去），不过要小心偷鸡不成蚀把米，同时也要注意留几支部队看家，电脑往往同时也会派兵来攻你。

应用

程序。若还不行，建议更换其他品牌的网卡。

四川 龚胜

读者 一多一少问：最近买了台显示器，一开机就出现满屏红色，还带有闪烁，请问是否是因为显示器被磁化了？

答：这种满屏偏色的问题并不是因为磁化所导致，而多是由于显示器的高压包出现了故障，或者显像管老化而出现的情况。由于你的显示器是新购的，如果不是买了返修货，应该不是显像管老化的问题，而很可能是高压包出了故障。请尽快更换或送修。

四川 龚胜

读者 Jo问：我看到捷波主板有不少新的功能很吸引人，如“冰晶精灵”、“超频精灵”之类的。可是我的主板不是捷波的，能否有办法在我的主板上使用这些功能？

答：要使用这些捷波主板上所带有的新功能，可以使用CBROM这个软件。该软件是专门修改主板BIOS文件的。简单说就是可以先去捷锐的网站上下载带有相应功能的主板BIOS，再使用CBROM把这些功能提取出来，加入到你自己的主板BIOS文件里，然后刷新主板的BIOS就可以了。具体操作方法比较麻烦，这里就不作详细介绍了。请大家慎重使用。

四川 龚胜

读者 布头问：我的电脑主板上集成有AC'97声卡，感觉效果不太好，又买了个独立的PCI声卡，不过一直未能正常工作，不知原因何在？

答：可能是该声卡与其他设备存在资源冲突导致，请在BIOS中屏蔽掉AC'97声卡。如果屏蔽后还是无法安装，建议采用改变安装步骤的方法来解决这一问题：先在没有声卡的情况下安装好相应的驱动程序，然后再插上声卡。注意检查设备管理器中的系统中断资源，看看有没有冲突，如果有就重新手动分配一下中断。还可以尝试更换一下安装声卡的PCI插槽。

四川 龚胜

读者 国冰问：我的显卡是集成在主板上的，玩游戏时，效果不太理想，还常常出现忽然退出游戏的情况，请问如何解决此问题？如果换块显卡，请推荐一款价廉实用的。

答：为增强游戏运行时的稳定性，我们可以在“控制面板”→“系统”→“性能”→“图形”→“硬件加速”中将硬件加速减小或关闭，但这样游戏效果可能会变得更差。一般板载的显卡性能的确不是太强劲，尤其是进行3D游戏时会有很多问题。如果喜欢玩游戏，建议你外加一块显卡，目前GeForce4 MX440档次的就很价廉实用了。

四川 龚胜

读者 钱丰收问：我有台笔记本电脑，在安装Win98 SE后，常常出现休眠后死机的问题，请问如何解决？另外我的笔记本电脑在开机时，若合上上盖，系统并不进入休眠状态，请问原因何在？

答：笔记本电脑在休眠后死机，大多是因为电源管理方面出现了问题。你可以试试在“控制面板”的“电源管理”选项中，把电源使用方案设置成“便携型/膝上型”；在关闭硬盘的选项中，把它设置成“从不”，并最好去微软网站下载最新的操作系统补丁程序，修复操作系统在电源管理方面存在的缺陷。

笔记本电脑在合上盖后，系统是否进入等待或休眠状态，一般可在BIOS中设定。如果此设定没有问题，就可能是硬件上存在问题了。

四川 龚胜

娱乐

《战地1942》问题集补充

问：我和朋友连线玩《战地1942》，创建游戏后只有我们两个人在游戏中，我想加入一些电脑队友和敌人，应该怎么办？有什么特别的命令吗？

答：这是你创建游戏时有些选项没选对。GAME TYPE（游戏模式）中有4个选项：CAPTURE FLAG（夺旗）、TEAM DEATH MATCH（团队生死斗）、CO-OP（合作）、CONQUEST（征服）。选择不同的选项进入游戏是不一样的，如果你想游戏中既有真人玩家又有电脑，可选用CO-OP模式。

问：我在游戏时，我方的重生数明明很多，却突然输了，这是怎么回事？

答：不同的关，胜利、失败条件不完全相同。游戏中有某些关（地图），某方可能没有基地（基地是不能被对方占领的），有些地图中当所有的重生点都沦陷后，该方就强制失败而不论重生数还有多少，这一点一定要注意，要好好地保护本方的重生点。

问：游戏中，坦克等车辆有所损坏，除了工兵可修理以外，还有什么方法？

答：有些关（地图）中有维修厂（比如中途岛那关），可修理坦克等车辆。维修厂一般位于比较大的重生点或某方基地中，样子不是很显眼，就是一个修理平台，车辆开到上面会有特别的显示，将坦克停在上面边打边修是个好主意，但不是每关（地图）都有。如果喜欢坦克作战，建议选工兵，坦克损伤就自己修，自给自足很不错。

《石器时代》梦幻宠物设计大赛参赛作品选登

林晓：到本期杂志截稿时，大赛活动组已收到来自天南地北的几百件作品。呵呵，这些作品可真是五花八门：有印象派黑白狂草，也有古典派工笔彩绘；有从作业本上撕下的课堂随笔，也有用计算机辅助设计的呕心之作；更有玩后现代的，寄来一叠白纸让我猜想……每个石器的玩家都有他心目中的梦幻宠物。到底谁能得到最佳创意的大奖呢？答案将在下期见分晓。本期，我们选登一些参赛作品，希望你喜欢。

深蓝

无人知其来历，神秘的合金动物。它在深海中游荡，钢的牙齿证明它的强大力量。

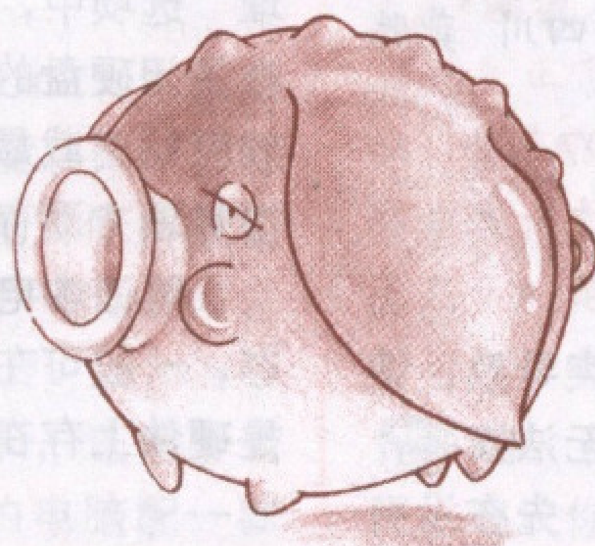
北京 吉兴



吐火红猪

平时睡眼朦胧很乖巧温顺，遇敌会强烈反击全力出击。必杀技是吐火术。

山东 王伟寿



希路达（又名女王兽）

生活在灌木丛生之地的有袋类动物，拥有致命的次声波武器——歌声。

北京 赵青



铁巨头

生存在地底具有强大攻击能力的动物，但因为头身比例不协调，动作迟缓。

甘肃 王赫



冰风龙

守护冰岛火山口和风龙剑的神兽，性情暴躁，会喷电火，翅膀如刀。

北京 武铮



斯卡拉

这家伙有橙色和绿色两面，喜欢卖弄自己，爱凑热闹，有自恋狂倾向。

天津 周礼图



读者评刊统计汇总

（2002.13－2002.16）

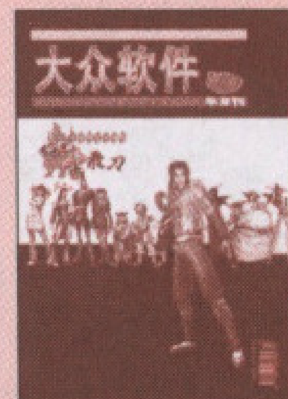


2002.13

应用栏目	票数	名次
硬件评析	662	1
实用软件	656	2
应用心得	605	3
网络时代	585	4
问题交流	459	5
新品初评	450	6
新闻速递	372	7
专栏评述	344	8
读编往来	338	9

娱乐栏目	票数	名次
攻城略地	796	1
前线地带	598	2
TOPTEN	584	3
游戏剧场	538	4
在线争锋	455	5
有字天书	439	6
专题企划	399	7
锋利的盾	358	8
晶合通讯	286	9
游园惊梦	260	10

最喜欢的文章	作者	票数	名次
走在爱与恨的边缘——从一个侧面看青少年网上交友现象	Aflyingfly	175	1
脱胎换骨的变化——个人电脑升级指南	魔之左手　答笛	159	2
职业选手教你打星际之一——MTY与他的人族开局战术（1）	Jeff	80	3



2002.14

应用栏目	票数	名次
实用软件	428	1
硬件评析	400	2
应用心得	375	3
网络时代	305	4
问题交流	297	5
新品初评	294	6
读编往来	291	7
专栏评述	274	8
新闻速递	242	9

娱乐栏目	票数	名次
攻城略地	603	1
TOPTEN	366	2
游戏剧场	339	3
专题企划	335	4
前线地带	296	5
有字天书	278	6
在线争锋	233	7
锋利的盾	221	8
龙门茶社	198	9
晶合通讯	179	10

最喜欢的文章	作者	票数	名次
差一点就摔下去了——网吧整顿行动正在进行	Aflyingfly	158	1
乱世豪情话《秦殇》	蓝星　黑木	85	2
夏日风情，“品”位人生——6款品牌家用电脑横向评测	本刊编辑部	76	3



2002.15

应用栏目	票数	名次
实用软件	918	1
应用心得	750	2
硬件评析	728	3
新品初评	615	4
网络时代	562	5
问题交流	527	6
专栏评述	474	7
读编往来	460	8
新闻速递	423	9

娱乐栏目	票数	名次
攻城略地	945	1
游戏剧场	698	2
TOPTEN	688	3
前线地带	546	4
在线争锋	487	5
有字天书	480	6
锋利的盾	423	7
专题企划	393	8
游园惊梦	366	9
晶合通讯	280	10

最喜欢的文章	作者	票数	名次
沐浴在阳光下——暑期市场调查	司马平安	249	1
第一千次胜利	刘阳	201	2
魔兽争霸Ⅲ——混乱之治（下）	War3CN Team 魔鬼的左手	95	3



2002.16

应用栏目	票数	名次
实用软件	789	1
硬件评析	720	2
应用心得	568	3
网络时代	536	4
新品初评	500	5
问题交流	465	6
读编往来	424	7
新闻速递	412	8
专栏评述	353	9

娱乐栏目	票数	名次
攻城略地	919	1
游戏剧场	748	2
前线地带	558	3
TOPTEN	537	4
有字天书	434	5
在线争锋	389	6
专题企划	349	7
锋利的盾	340	8
龙门茶社	283	9
晶合通讯	253	10

最喜欢的文章	作者	票数	名次
第一千次胜利（2）	刘阳	201	1
迟到的贵族——微软全系列硬件产品评测报告	本刊编辑部	173	2
书山有路何为径——电脑教育类图书现状扫描	冰雪之狐	149	3

2003年《大众软件》——

让我们一起创造！

作为一本包容专题、软件、硬件、网络和游戏的电脑普及型杂志，我们力求全方位地为电脑个人用户提供高质量的综合性电脑信息。但离我们希望将《大众软件》做成一本综合性IT精品媒体的目标还有差距。

如何缩短这个差距？亲爱的读者朋友们，我们想知道你的看法。对于2003年的《大众软件》，你有什么样的期望？希望它有什么样的改变？添加哪些方面的内容？或者，对于2002年的《大众软件》，你有不满和遗憾，希望2003年不再经历？

欢迎广大读者积极参与“我心目中的2003年《大众软件》”话题讨论，来信请寄北京和平门邮局3056信箱（邮编100051）网上讨论见http://club.popsoft.com.cn/home/。

2003年的《大众软件》，让我们和你一起创造！

2002年13至16期幸运读者名单

信选评刊		网上评刊
江苏	董成铭	23yleon
重庆	潘　晖	小麦穗
黑龙江	刘佳晨	aston
湖北	梁　弈	快乐感觉
陕西	张叶飞	chenbeer
四川	刘　鑫	coffeboy
山东	刘　彬	类类
浙江	任　翔	胖子黄
安徽	尹慧敏	huangkun12
河南	李远征	eriko
天津	王志国	八神123
山东	王大鹏	真朋友
辽宁	盛　涛	法子
北京	王　谦	蔡鸟
河北	张　凯	胡瓜一号
新疆	李　扬	沙加2646
吉林	李明耀	skyfire
甘肃	安　子	老兵一个
广西	陈　锋	wlpkboy
广东	陈伟明	银箭

信选评刊幸运读者是从《大众软件》读者评刊表（见杂志插页）回函中随机抽取的，网上评刊幸运读者是从网上参评的网友中随机抽取的（网址www.popsoft.com.cn/html/popsoft.asp，点击网页上的“有奖评刊”即可参加）。本期幸运读者将获得价值100元的大众软件特别版165上网卡。

2002年《大众软件》第14至17期勘误表（部分）

14期（总第127期）

P10 专栏评述介绍“已经蕴酿了很久”应为“已经酝酿了很久”。
P27 右栏第2段第7行的“喝斥”应为“呵斥”。
P29 右栏第3段第4行的“烦扰”应为“烦恼”。右栏倒数第8行“去打乓乓球”应为“去打乒乓球”。
P42 作者介绍重复。
P59 左栏第13行“播打服务热线”的“播”应为“拨”。
P64 配置表中实达电脑的显示芯卡是“GeForce4MX440”而非“GeForce4MX460”。
P67 Trident新闻中的第1段第3行的“消声匿迹”应为“销声匿迹”。
P71 图18中“标准568A”却写了“T568B”中的内容，“标准568B”写了“T568A”的内容。
P83 左栏第10行“HHEY”应为“HKEY”。
P89 更正启事中的“特此至歉”应为“特此致歉”。
P96 左栏倒数第6行“蝇蝇苟苟”应为“蝇营狗苟”。
P125 兽人科技树中兵营与前页的人类科技树中的兵营一样。
P127 石像鬼、绞肉车、亡灵巫师、女妖、冰霜巨龙的攻击范围都多了一个“0”。
P130 “巫妖”的技能说明中第4行“已及”应为“以及”。
P137 “未来”标题下第3段第2行“作战带位”应为“作战单位“。
P139 左栏《和平的曙光》暑期好礼第1行中“《和平曙光》”应为“《和平的曙光》”。

15期（总第128期）

P36 “媒体文摘”第1篇第5行“病征”应为“病症”。
P187 无冬之夜补丁介绍中“游戏时无需放入光驱”应为“游戏时无需放入光盘”。

16期（总第129期）

P14 右上表中“综合类”中的“FlashMx”应为“FlashMX”。
P17 金山毒霸病毒报告中“VB脚本病毒”印成“BV脚本病毒”。金山毒霸病毒报告网址是www.iduba.net。
P34 右栏倒数第5行“按步就班”应为“按部就班”。
P48 题目中的“HiDownloader”应为“HiDownload”。笔者点评中“★.swf”应为“*.swf”。
P69 右栏第12行“Quadro GO”应为“Quadro Go”。第13行“FireGL 7800”应为“FireGL 8700”。
P84 NetMeeting另类用法中“图1”与“图2”标反了。
P99 “配置”中“WindowsXp home”应为“Windows XP Home Edition”。
P110 左栏第1行“赵云为主教贯穿”中的“主教”应为“主角”。
P174 “若湖遭融合的剧情”中有一句“江玉郎的功击威力为120%”中的“功击威力”应为“攻击威力”。
P181 本页最后一句应该是“提供一些帮助”。
P185 正文倒数第14行“货款额”应为“贷款额”。
P189 左栏最后一行《天地怯》应为《天地劫》。

17期（总第130期）

P38 右栏所有“Autorun.ini”应为“Autorun.inf”。
P74 标题应为“相关软件的安装”而不是“相关硬件的安装”。
P99 “轩辕剑4黑色舞兮云飞扬”应是“黑龙舞兮云飞扬”。
P99 右下侧“以上两款软件”不只两款。上方的“169”后少印了“元”字。
P145 右侧第2幅图图下句末少句号。倒数第9行“已方”应为“己方”。
P169 右栏倒数第3行多用了一个“，”。

林晓：这是一群最认真阅读杂志的人，这是一群最勇于质疑的人，这也是一群最不厌其烦将问题——写信寄给我的人，这就是我们的除虫能手们！太厉害了。虽然我是多么希望他们失业，但我不得不说，他们做得非常出色。
本期除虫能手将获得e点通软件一套，他们是：赵兴宇 张权 袁超 茅宇 余磊

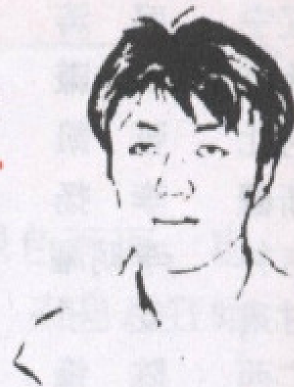
第七届大众软件奖补充说明

第七届大众软件奖兑奖时间截止到2002年12月31日（以当地邮戳为准）。目前，在兑奖过程中发现了一些个别情况，因而作此补充说明。为了维护获奖者的利益，所发奖品如有与产品本身的型号不符，或产品本身出现了质量问题，都可与我社联系调换，回邮费用由我社负责。产品本身质量问题在我社产品寄出之日起一月内负责调换，一月后产品再出现质量问题由厂商负责维修。

联系电话：(010)88135604
联 系 人：何杉
联系地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
邮政编码：100036

小编Online

今日出场：司马平安



林晓：找到司马平安不是件容易的事情。记者们属于“神龙见首不见尾”的那一类人物，随时随地出没于隶属IT行业的各个公司、发布会、展览馆、生产车间以及私人家中，以“深入成就深度”（其实就是“不入虎穴，焉得虎子”嘛，不用说得那么高尚了，旁边有人脸红）报道IT前沿动态。所以你看，要把他们的真面目呈现给你，他们再去电子市场私访岂不是就会有麻烦（说得我们好像密探一样，旁边有人嘀咕，喔，接到线报某地出现水货KT266A，我闪）。呵呵，所以，司马平安不肯多谈。

姓名：司马平安。
工作内容：记者。
自我介绍：从小到大都是这样，有人做饭，我吃；有人歌唱，我听；有人著书，我看；有人发颠，我笑；有人悲伤，我哀……究竟，我是谁？

我喜欢一颗星，于是对着窗外望了它一夜，结果第二天发现自己变成了斗鸡眼；我喜欢一种拳，于是便天天寻找坏蛋来作陪练，结果是我的斗鸡眼不知怎么一下子就分到了眼眶的两端；我喜欢一个人，于是便把自己的全部都放进了她的口袋，结果是她和那个并不算鼓的口袋现在不知为何都不在我身边……呵呵，究竟谁是我呢？

联系信箱：cooper@popsoft.com.cn
下期出场：古留根尾·我我神

上期内容：少校凯丽奉命带特遣队在维德布斯星设陷阱引诱Zerg部队。战争前夜，凯丽与手下的幽灵战士帕克斯顿相遇。对幽灵战士以及整个特遣队命运的忧虑深深折磨着凯丽，她能不能在出色完成任务的同时保存这些年轻的生命呢……

漫漫长夜里这一点微弱的烛光
是天使引导你的歌声

烛光岭（二）

■湖北 刘维佳

诱敌深入

1

地下指挥所里，凯丽的副官弗朗西斯一如既往地大忙特忙。察觉少校回来，弗朗西斯停下手里的事情，郑重报告："少校，指挥网已经建好，您可以顺利地指挥每一个作战单位乃至每一名战士。"弗朗西斯体型偏瘦，长相老实，神情总是机警而沉着。

凯丽满意地点点头。弗朗西斯很少让她失望心烦，这个高级电子仿生人工作效率很高，办事沉稳细致，连最不起眼的琐碎事务都能处理得井井有条，是指挥员难得的好助手。他们的人造大脑兼具电脑的精确计算记忆和人脑的模糊判断功能，保证能够将任务办好。可惜他们毕竟不是人类，人造大脑无法从整体水平上与人脑相提并论，所以他们只能充当助手，既不能独立指挥任务，也不能融入人类的生活。

凯丽走到自己的位置上坐下，眉头不由微蹙，面前的众多显示屏就如同战场，等候着她的检阅。审查高地的防御体系，寻找可能的疏忽之地，调整防御部署，检查与司令部的联系。她灵动的手指划过指挥菜单，意识很快就集中于战术布置的细节里。

夜深了，凯丽命令启动所有的照明设施。很快，整个高地就变得灯火通明，在这片黑暗的土地上显得极为耀眼。这违反作战条令的举动自有其道理，诱饵的香味必须越浓越好。

凯丽疲倦至极，她难以和精力永远旺盛的克隆战士们相比。"弗朗西斯，我该休息了。通知各哨位，加强警戒。"

弗朗西斯点头称是。

"弗朗西斯，你不休息一会儿吗？"即便是电子仿生人，连续工作70小时以上也令人担心。

"谢谢，少校，我一切良好。"弗朗西斯头也未抬地回答，继续沉浸于手头的事务性工作中。

凯丽躺入休息区壁柜样的小床，不知自己还可得几日之安枕？睡眠之中，凯丽罕见地梦见了自己的父母——尽管他们只是两个模糊的身影，她还梦见了被夷为平地的殖民村残骸，听见了自己的啼哭声……

接着她梦见了地球上居住了十余年的小镇，残阳如血，歌声洪亮，一批批年轻的职业军人义无反顾进入星空。到处是执手相看泪眼的情侣，一个金发女孩哭得尤其可怜，她的情人却不为所动。女孩紧紧握住男孩的手说，你要是真的爱我就不会走。男孩却使劲抽回手应道，不，我爱你，但我必须走，这是



我的责任！

凯丽蓦然惊醒，脸上不知是汗水还是泪水湿润了一片，怎么会梦到喀斯特？沙克特星已是Zerg族的主要基地之一，战死于那里的喀斯特和他的战友们的尸骨今天是否安在？

梦见这些绝非吉兆，回忆会令军人留恋生活，这样就必然降低他们的生存机率。要知道先下手为强，在战场上只有一心杀敌才可能度过难关，而一心想活命则肯定完蛋。凯丽擦把脸，走出休息区。弗朗西斯报告帕克斯顿已于一小时前率领他的队员出发了。

似乎听见了血流增速的声音，凯丽心脏加速跳动，如同当年喀斯特离去之时……怎么竟会对那个轻浮的花花公子心生牵挂？这种反常现象也许是大战爆发前夕的神经紧张吧，她已经被战争磨灭了情欲，不可能会对那小子动心。凯丽看看时间，又该出去巡视了。

2

晨光中的群山杀机密布，就在那边，帕克斯顿率领他的手下正行走于刀锋边缘。他们能否平安归来？一队状如鹰隼的幽灵战机呼啸掠过凯丽头顶向高空冲去，似乎要刺穿大气层。它们将在下一步行动中担负争夺制空权和接应的任务。

继续调整部署，静待帕克斯顿的情报，这一天剩下的时间凯丽过得甚至有些无聊。快到晚饭时间第一批情报终于送了回来。凯丽匆忙嚼几口军用饼干就投入到情报分析中，神色越来越凝重。

情况果如司令部所说的那样糟糕，特克斯山脉几乎完全变成了Zerg族的巢穴：山谷和峭壁上到处都是孵化中心；行动快如闪电的迅猛兽成群穿梭于山脊陡坡；自杀蝠则在群山上空肆意飞舞，威胁星空中任何异族的飞行器；靠喷射腐蚀液杀敌的刺蛇结队把守各条山谷的出入口，不时发出凶狠嘶哑的吼叫。图像中没有维德布斯星本土生物。Zerg族就是这样，寄生虫与生俱来的贪婪和残暴驱使它们疯狂吞噬宇宙的一切生物，摄取对方的DNA用来制造为自己野心服务的高效杀手。它们毫无节制，目标就是要将宇宙所有生物都纳入自己的控制之中。

形势非常严峻，现在可行的选择只有一个——那就是进攻！而且必须尽快。若任此地的Zerg族发展，恐怕只有动用成千上万枚超级核弹才能消灭它们，但这样做等于从星图上将维德布斯星抹掉。

司令部立刻批准了凯丽的骚扰袭击申请。

一刻钟后4辆重型攻城坦克分乘两辆运输机起飞，趁着夜色扑向凯丽选定的目标。目标区的Zerg生物尚未发现处于隐身状态监视它们的幽灵战士。Zerg族扩张太快，防御体系因此漏洞甚多，噪音轻微的运输机没有引起Zerg生物的注意。4辆攻城坦克趁机空降，占领了孵化中心附近的一处悬崖。

攻城坦克毫不迟疑地展开座板支起主炮，霹雳一声将大团火球掷向正埋头采集晶石矿的Zerg族工蜂们。在炮弹爆炸的火光声中，一群工蜂顿时化为血肉残渣。

工蜂们立刻四散逃跑，很快逃到安全地带并钻入地下。同时躲藏在地下未被幽灵战士发现的十余只迅猛兽跃出地表，向坦克所在之地高速冲去。

凯丽心一沉，指挥此地Zerg生物作战的脑虫是个会打仗的家伙，她的计划能否成功诱使它上钩呢？

狂怒的迅猛兽们在高浓度肾上腺素的刺激下疯狂冲向坦克。但它们冲到悬崖之下后却无计可施，这绝壁如此陡峭，竟使得身手灵活敏捷的它们也徒叹奈何，只能仰头发出愤怒的嘶叫，挥舞刀足将石壁刨得火星四迸碎屑飞溅。

凯丽冷笑，当即命令坦克集中火力尽快摧毁那个孵化中心。于是4辆坦克立刻锁定目标展开急促射击。孵化中心轰然炸裂，化为弥漫的血雨和碎屑。

凯丽下令坦克火速撤退，并命令巡弋于近地轨道上的那队幽灵战机启动隐身装置接应运输机撤退。

果不出凯丽所料，那队幽灵战机把蜂拥而至欲追杀运输机的自杀蝠拦个正着。一排威力强大的格斗导弹立刻将冲在最前面的一批自杀蝠打得凌空炸裂，细碎的血肉碎末纷扬坠落。

3

第一个回合凯丽获胜，得分点数遥遥领先。但凯丽无法露出笑容，这点战果在Zerg族巨大的繁衍能力面前意义不大，现在她必须立即采取措施防范Zerg的报复。

此地脑虫果然经验老到，它立刻将大批刺蛇分为许多小队，每队配属一名领主，漫山遍野进行拉网式搜索巡逻。领主是所有隐身兵种的克星，这种悬浮在空中的章鱼形巨大生物拥有强大的精神能力，能够在较远距离感觉到幽灵战士的存在。

凯丽一面指示弗朗西斯帮助所有幽灵战士达成信息共享协调行动，一面报请司令部允许少量启用核子导弹。面对很有经验的对手，凯丽认为再进行偷袭实为不智，现在只有启示录级核弹才是唯一能让Zerg深刻理解397K高地的东西。

但上级认为不宜过早暴露终极武器，以免打草惊蛇。凯丽无话可说，上级或许言之有理，但她不能拿自己的部队去冒险。在即将来临的防御战中，每一个人、每一支枪都是重要的。凯丽将帕克斯顿发回的音频视频信号全部转发司令部，也许这样才能让上级获得切身体会。

尽管帕克斯顿他们拼命躲藏，弗朗西斯竭力配合，一夜下来他们还是失去了两名同伴的信号。对Zerg领主进行敢死猎杀的一队幽灵战机也被刺蛇酸液腐蚀得遍体鳞伤，几乎失去了战斗力。到天明时分，司令部终于有所松动，批准启用两枚核弹。

这次帕克斯顿亲自出马。途中他又听见一名部下垂死的惨叫，他面色发白但步伐未受影响。他选中一个采矿工蜂众多的孵化中心，由于巡逻部队的大量



派出，此地仅有一名领主，搜查得并不彻底。帕克斯顿机警地将导引激光的投射点设在晶石矿的岩缝之中，等待核子导弹从天而降。

Zerg族特有的生物性地毯组织踩上去有如肌肉，轻微的蠕动从帕克斯顿脚下传来，令他紧张不安。一只刺蛇无意间游走到帕克斯顿附近，双方距离是如此之近，帕克斯顿都可以看清它坚硬甲壳上的枪弹伤痕。或许这是不久前侦察部队留给它的纪念……帕克斯顿刚冒出此念，那刺蛇突然不安地摆动它硕大的头颅，似乎从空气中嗅到了什么。帕克斯顿冷汗淋漓，闭目听天由命。

但刺蛇摇摇摆摆地离开了，帕克斯顿睁眼仰望天空，看见针尖般的闪光刺破苍穹。“上帝的惩罚……”帕克斯顿低声自语，关掉激光导引装置，借助战斗服上的行走辅助装置高速撤离。导弹已进入末段惯性制导阶段，无须引导了。

凯丽在监测屏上看见了核弹爆炸的巨大闪光，Zerg族目前还没有什么东西能扛得住这种终极武器的一击。工蜂的损失殆尽使采矿场的生产能力要过很久才能恢复，这比直接杀伤敌军的战斗兵员还要致命。

一刻钟后，第二枚核弹在另一名幽灵战士的引导下又炸掉了一处采矿场。

4

Zerg族被打疼了！整个特克斯山脉变成了一锅开水，Zerg战士掘地三尺疯狂搜索幽灵战士。凯丽果断下令召回帕克斯顿他们。

回来也并不简单，帕克斯顿他们舍命夺路而逃，在又失去两位战友后才冲出山口。当他们在凯丽面前显现原形之时，凯丽恍然觉得他们似乎真是从地狱返回的鬼魂。有两人已经受伤，其中一个显然受刺激太大，不停叫喊：“他妈的，它们来了它们来了！成千上万！我们完了，这次我们死定了！漫山遍野到处都是……”

凯丽示意卫生兵给此人注射镇静剂。即便她的手下全是克隆战士，她也无法宽容这种动摇军心的行为。

一旁的帕克斯顿脸色严峻，身上那股纨绔之气已消失殆尽。任何人亲身经历使自己部队损失近半的战斗都会有所改变。才短短两天，你的眼神就变了，真是不错，比我学得快，就这样，只要你能学会把握战争，你就能成功地活下去……凯丽心里有如释重负之感，也许她有点喜欢这个男孩子。



凯丽等待帕克斯顿向她索要她答应给予的奖励，但帕克斯顿似乎已经忘记此事，他久久凝望远方血红阳光下的特克斯山，他的5名部下牺牲在那里。凯丽又等了等，终于转身走回指挥所，她不想打扰帕克斯顿的静思，此时最好容他自己慢慢领会所经历的一切，这样他能学到尽可能多的东西，他应该有这样的悟性。

Zerg族确实重新深刻认识了397K高地。天还未黑，它们以刺蛇和迅猛兽为主力的先遣部队就出现在山区前面的平原上。随着时间推移，它们所集结的部队越来越多，互相掩护着稳步向高地推进。

借用探测雷达的帮助，凯丽认为敌军已经上钩。看着敌军步步为营逼近过来，凯丽不能让它们顺利准备就绪。她派出4辆兀鹫战车，打算逗引敌军在高级兵种还未跟上之时就贸然闯入攻城坦克的炮火杀伤范围。

4辆战车趁夜色高速冲到敌军集结地，对最前列的刺蛇射出一排炮弹之后立刻掉转车头。凯丽很高兴大批刺蛇追击而来，她指挥兀鹫战车利用自己无与伦比的高速度边打边退，牵诱敌军，牢牢掌握着战场主动。

一队迅猛兽突然从兀鹫战车后方地下跃出截住了战车，原来它们才是Zerg大部队的岗哨，刚才不动声色放战车过去了，此刻才突然发难。兀鹫战车的薄皮装甲很快被迅猛兽的坚利刀足撕得稀烂，发动机当场熄火，驾驶员也被拖出来剁成碎片。另两辆战车舍命狂奔，方才逃出迅猛兽的利爪。追击的迅猛兽在第一只同伴被炮火炸碎之时就立刻退回，那些刺蛇也没有进入炮火射程之内。

凯丽不得不承认敌人狡猾，它们是有防备的，不能奢望利用一些小花招暗算它们。她思索片刻，下令各单位严加防范采取守势，不再试图冒险出击，同时向司令部请求空中支援。

又忙了一阵子，凯丽觉得应该抓紧时间去睡个觉。她并不担心敌军突袭，以敌军现有的兵力结构只能发动地面冲锋，但在密集炮火面前如无大量雷兽则成功的希望渺茫。凯丽安然睡去，准备养足精神迎接即将到来的大战。



（未完待续）

天使

林晓：《天使》是一款来自韩国的当红网络游戏，它具有清新、靓丽、唯美、可爱的游戏风格，因而深受广大游戏玩家和动漫爱好者的喜爱。目前，《天使》的测试版正在火热进行中，受到玩家的好评。这期我们继续刊登关于《天使》的漫画。



熊猫也知道

天使系列漫画

狂练等级

敏捷 13
（提高 1）

自动提高一个点的敏捷度

属性，根据不同职业，决定属性提高的幅度。

尤其不同职业各自保持一些易于提高的属性

什么？

练级中的属性提高根据职业的属性和协调有所不同。

火属性易于提高力量，利于战士。

雅呼!!!!

火

水和雷易于提高智能、意志。利于厨师。

这个不错……

水

电

风属性易于提高敏捷，土属性易于提高生命

风

土

但是有利

必有弊

有易于提高的属性，必有难提高的属性！注意！

阿～困死了～打不动了～～

意志薄弱的战士，状态不稳定。

尽管如此，只要用心提高一种能力是不是可以变得很强。

呼，你们这些孩子呀

各个状态提高越高，有时发生变迟钝得现象。

表 1

力量 10 ——▶ 力量 20
攻击力增加 10

力量 100 ——▶ 力量 110
攻击力增加 5

一个状态提高到一定程度之后，必须考虑同时提高别的能力。

状态和属性没有捷径！重要的是个性。

我听说有些是人物只有特定属性，才能挑战。

扑

哈哈……继续努力吧～～

那家伙的真面目到底是什么？

详情请登陆《天使》官方网站：www.91game.com 查看。

手机网络游戏《侠客岛》

制作公司：	北京天行远景科技发展有限公司
发行/代理：	北京首都在线科技发展有限公司
产品类型：	武侠类角色扮演手机网络游戏
上市日期：	2002年9月
咨询电话：	010-64262631
网址：	sms.263.net

故事背景：



游戏取材武侠故事背景。海外仙山侠客岛孤悬世外，岛主广撒英雄帖，邀天下群豪共赴英雄之约。岛上众人各持利器，体验游历江湖、孤身犯险的游侠身世。岛主为奖励众位英雄义士，遣赏善罚恶两使，于每月月初赠送各位大侠纹银500两，并于月末结算各位的财富，兑以现金，致岛上烽烟四起，恶战绵延……

武功系统：

侠客岛上的战斗很容易掌握，只要使用F指令就可以随时投入战斗。最重要的是明确战斗目的——在不断地战斗中，要注意积累自己的财富，而不是盲目砍杀，这样才有可能成为月底最大的赢家。



攻防装备：

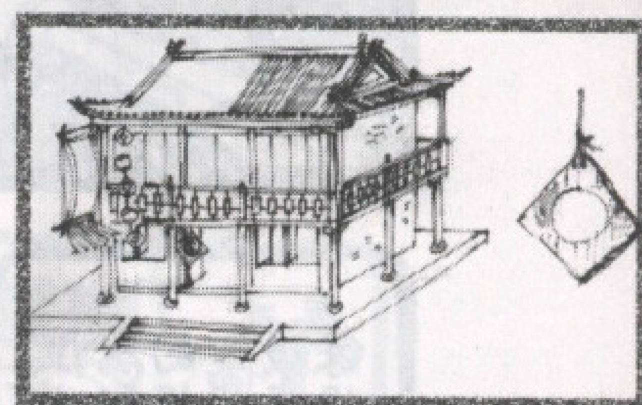
岛上设有专门的武器店和防具店，只要攒够银两，你就可以到这里选择一件称手的家伙，好的武器和防具可以使你的战斗力大为提升，达到事半功倍的效果。

社会体系：



岛上社会体系完备，对战斗情况稍微熟悉之后，不妨先用MP指令看看当前岛上有哪些大门大派，要是能加入的话，打架的时候可以随时呼叫同门师兄弟助阵，也不失为一件幸事！羽翼丰满时，还可以选择自立门户，虽然有欺师灭祖之嫌，但试问天下有哪个英雄不想自成一门的？如果已经早早遇到了自己心爱的那一半，那么选择婚姻道路也可以使你们得以在今后的战斗中双剑合璧，不再寂寞独行。

聊天交友：



每个玩家都会分得一个虚拟手机号，就是526388接上自己的用户号，例如用户号是1234的话，那虚拟手机号就是5263881234。通过虚拟手机号相互发短信不用担心泄露了自己的手机号以后受到骚扰。不拼命练功，闲来无事聊聊天交交朋友也挺好啊，说不定一段美丽情缘由此展开。

奖励机制：



每一次战胜对手都会获得银两奖励，对手越有钱则奖励越多，对属意奖励的玩家来说，没有比这个更刺激的了，你会发现每一次胜利都会使你的钱包变鼓，而每月的第一天，你都有机会选择要不要把这些银两兑现。兑换比例是：累计纹银10000两兑换现金100元。

不可不学之必杀技：

第一，要用最快的速度提升装备水平，不要带着银子满街跑！第二，不要怕向同门求助，在有人帮助你的时候及时把他加为好友，朋友多了好办事啊！第三，学会用YX和FH指令来帮助自己确认攻击目标，提高效率；第四，在疲劳和忙碌的时候发送X指令，来保证自己不会被别人的攻击打扰。

操作指令：发送88到526388

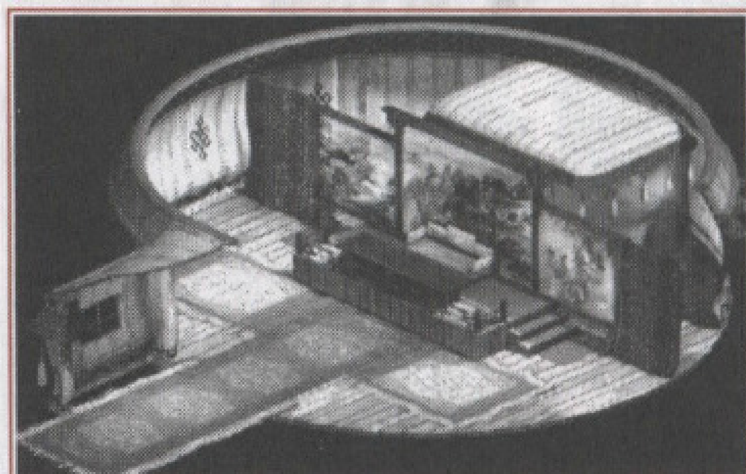
F:	战斗	HP:	查看个人资料
G.	查看地图	QZ:	求助，本门派的人都会收到求助信息
MP0:	查看门派排名	JR门派名:	加入门派
JH用户号:	向异性求婚	FH:	查看富豪排名
YX:	查看英雄排名	SA用户号:	添加好友，发短信到52638800就可以向好友群发
TA用户号:	添加黑名单，黑名单上的人发来的短信会被自动屏蔽掉	发短信到526388+用户号:	与他人聊天

广告索引

侠客行

《侠客行》是北京侠客行网络技术有限公司制作的，是一款超清晰、高分辨率的大型网络游戏，在全世界首创任意分辨率，最大限度地发挥用户硬件的优点。场景和人物全部采用3D制作，画面精美。

音乐制作上也是独具匠心，不同的场景配有不同风格的音乐，让动听的音乐和精美的场景相得益彰，或让人心旷神怡，或让人热血沸腾，具有非常高的艺术水准。比如说桃花岛上的音乐，就是抑扬顿折、曲调优美，而香冢的音乐则如歌如泣，让人心肠俱断，西域山庄的音乐则充满西域异国情调，魔鬼滩的音乐就诡异恐怖。不同的场景也配有不同的战斗音乐，让你绝无重复之感。特别是襄阳大战的战曲，号角和鼓点激昂高亢，让人热血沸腾。千军万马之中，身为旷世大侠的你，该如何发挥出你的绝世神功来保家卫国呢？



声光画面： 地图为写实风格，光线明快，画面精美。人物装备写实华丽。宽阔的视野范围，突破了以往分辨率固定的模式，支持任意分辨率，分辨率的大小决定视野范围。气象变化依季节、时辰、天气的变化改变，有逼真的雨，雪，早，晚变化。

战斗： 战斗模式为即时战斗，分兵器和空手战斗，战斗时，只要指定目标，即可自动攻击一方到死为止。战斗中可以使用各种绝招和暗器。和需要切换场景的游戏相比，更加逼真、更加刺激，同时允许旁人自由观战和参战，让观众也大过其瘾。

技能： 技能分武功和职业技能，武功包含六大门派的武功，职业技能包括妙手空空、驭兽术、浪里穿云、五音十二律、奇门遁甲、医术等

任务： 任务系统是这个游戏的最大特色。不同的门派都有适合不同等级玩家的任务系统，同时也有种类繁多的公共任务系统。每个任务都趣味盎然，让大家在执行任务中长经验，长智力。

玩家互动： 玩家之间不但可以聊天、写信，还可以结婚，同时可以组队进行PK或者共同完成任务，将来也可以自组帮派。

制作公司：北京侠客行（思软互动）网络技术有限公司
产品类型：即时战斗
上市日期：2002年12月
咨询电话：010-84885518
网址：www.xkx.com.cn

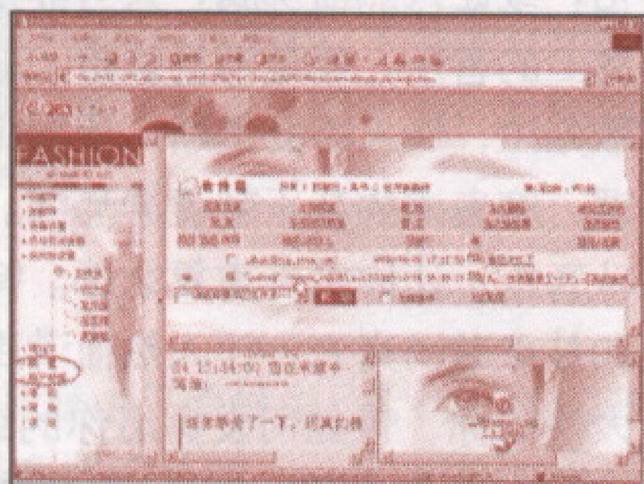
E路有你

——三大技巧玩转263个性邮箱

不再面对古板的邮件页面，用自己喜欢的用户名进入邮箱，随时随地阅读邮件，这不是天方夜谭，263全新推出的个性邮箱使这一切成为可能。这种邮箱不仅允许用户随意变换邮件的Web风格页面、支持手机收发电子邮件，甚至还能以包括手机号码在内的3个不同用户名同时命名一个电子邮箱，而本文则从多个角度为读者介绍了一些使用这种个性化邮箱的小技巧。

秘技之一：给电子邮箱整容

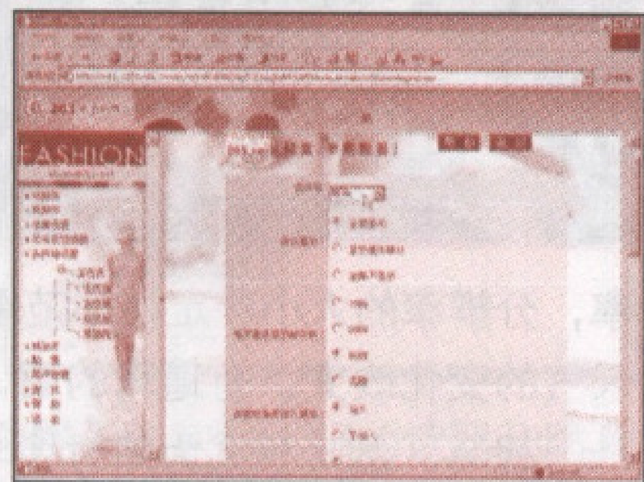
263个性化电子邮箱的第一个特色功能就是可根据用户的喜好自行定制不同风格的邮箱管理界面和信纸。具体操作如下：



1.进入263邮件登录页面（mail.263.net）。在登录位置输入用户名和密码，点击登录按钮。

2.这里，笔者早已把Web界面定制成了轻松惬意的"时尚"风格。（见右图）

3.点击"多风格设置"按钮，在这里，我们发现"多风格"一栏里已经被选定了"时尚"风格。用户还可选择诸如浪漫、科技、古典、商务等多达十几种风格迥异的邮箱Web管理界面。最终点击位于最底部的"更新"按钮后，此次所有设定的管理界面风格、模式将在下一次登录时生效。（见右图）



4.另外，263个性邮箱还允许用户选择不同图案、背景的个性化信纸。在发送邮件的时候，邮箱用户通过设定"选择信纸"选项里十几种个性张扬、情趣盎然的风格信纸，发信者便可向收信人巧妙地传达此时此刻的情感信息及个性风采。（见右图）



秘技之二：为邮箱起个"Q"昵称

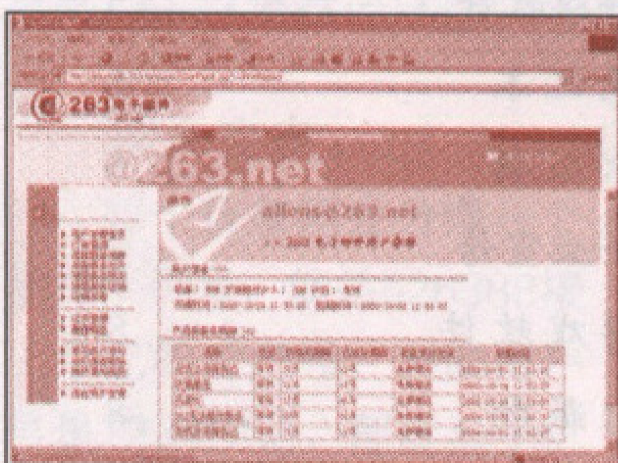
相信很多网民都有这样的烦恼，每次收邮件都要分别登录多个电子邮箱，公司的、私人的、固定的、临时的……其实原因很简单，这主要是由于人们要根据不同的联系人而用不同的邮箱来区别对待。另外，为自己的电子邮箱注册一个好记的用户名也一直是徘徊在广大"邮"民心头的一个夙愿。

263个性化邮箱的出现彻底解决了上述的不便与苦恼。每个263个性化邮箱都允许用户以3个不同的用户名来命名，除一个"主用户名"和一个"邮件昵称"外，使用者甚至还能直接用自己的手机号码来命名邮箱的帐号名。

1.用鼠标点击邮箱管理界面左侧树形结构中的"用户管理"选项，立刻会弹出一个新页面——263电子邮件用户管理系统登录页面。在对话框里分别输入用户名和密码后，登录。（见下图）



2.在"263电子邮件用户管理系统页面"左侧点击"邮件别名"按钮。（见下图）



3.页面中可设置两个"邮件别名"。可以看到邮件别名的表格中，类型下有手机号信箱别名和自定义信箱别名两栏，此时，这两个别名均为空。

4.点击表格下面申请自定义信箱别名的文字链接。输入预先想要的邮箱别名（即邮件昵称），按确定。至此，263个性化邮箱的第一个邮件别名已开通。

5.返回邮件别名首页，点击申请手机号邮箱别名文字链接。

6.在跳转的新页面里输入希望作为邮箱别名的手机号码，点击确定按钮后立刻弹出一个提示框告之使用者系统已将手机确认码发送到该号码对应的手机上。

7.用户只须将刚刚收到的短信息里的手机确认码再次填到页面的相应位置里，再点确定，一个以用户的手机号码直接命名的邮件别名也开通了。

8.以后发送E-mail至3个邮箱帐号中的任意一个，那么这封邮件均可迅速到达这个用户的263个性化邮箱里。

秘技之三：拔掉网线收邮件

现在的技术已然发展到有一跟电话线和一台计算机就能上网收发E-mail，但计算机依然还是最普遍的邮件收发终端。假如没有计算机作为硬件平台，高效率的电子邮件也就成了渴望而不可及的"空中楼阁"。

现在，263个性邮箱能使用户在接收到一封E-mail的同时，通过系统给用户的手机发送一条短信息，把该邮件的发件人、主题、开篇文字等信息告诉你。你只须简单地回复一条空短信，即可收到这封邮件的全部文本内容。当然，在很多时候人们未必能一次性阅读完这封邮件的全部内容，但使用者只要简单地重复这种操作，回复一条空信息给收到的前一条短信，便可继续收阅。假如用户不想再阅读下去，则只须停止回复，263的邮件系统即可自动中断剩余邮件内容的发送。另外，当你发送一封重要的邮件给别人，希望对方立即查收，你也可以通过263对收件人的短信通知功能，邮件发出的同时可以在对方的手机上显示邮件发出信息。从此，事务繁忙的"邮"民们大可不用再为了一封邮件而放弃休息时间对着电脑苦等了。

了解了上述介绍的263个性化邮箱的三大使用"秘技"，想必坐在显示器前的你早已跃跃欲试了。当然，只有亲身体验过个性化邮箱的人才能真正体会到这种"个性化沟通"的快感。

简体中文版 二战风云之前线指挥官

制作公司：CODEMASTER
发行/代理：天人互动
产品类型：即时战略
上市日期：2002年12月
参考价格：49元
咨询电话：010-84975388转167

游戏的原名为《战斗任务2：从诺曼底到柏林》，从这个名字上不难看出，游戏截取了从1944年6月6日的D-DAY到1945年攻克柏林这段历史作为自己的时间段。与大多数传统战争游戏不同，它具有直观的玩家界面以及颇具创新意义的即时游戏设计。

事实上，这个游戏更偏向于一个3D版的《近距离作战》，玩家可以操控苏、英、美军队痛击德国法西斯。当然，与《近距离作战》相比，这个游戏要显得复杂很多——玩转它不仅仅需要精妙的步兵战术，在被誉为“钢铁战争”的二次世界大战中，如何将机械化步兵与立体化战术运用得当才是克敌制胜的法宝。游戏主创Charles Moylan说道：“我们很清楚，在很多军事迷心目中，武器是决定战争的唯一因素，但是战争的主宰者永远都只能是人。”在游戏设定中就体现了这一基本思想。



无论哪一个任务关，在开始的时候玩家都不会面临重装备缺乏的问题，在任何时候你都会有充足的坦克、火炮，并且在战斗过程中会不停地有增援赶到，但是玩家的士兵数量是有限的，这就意味这你损失一辆坦克，在若干分钟后会得到一辆相同型号的坦克，然而如果牺牲了一名士兵，你就只能永远失去他。无论是步枪还是自走炮，任何的武器都需要人进行操控，倘若没有人，它们不过是一堆废铁。游戏的失败条件不再局限于敌人摧毁了你的所有作战单位，而是你的士兵全部阵亡。游戏中的机械化武器并没有生命，它们在游戏中的表现可以用“冷若冰霜”来形容，而游戏中的士兵则辅以了精良的AI，更重要的是加入了“前线系统”，这让这些血肉之躯能够在残酷的战争表现出完全真实的情感。

每一个士兵都有着属于自己的荣誉感，这种荣誉感实际就是游戏所提供的经验值系统，如果你能够控制士兵漂亮地完成任务，那么它们将会大幅提高自己射击的准确度、移动的速度，并且拥有很强的意志力。说到意志力，这又是《二战：前线指挥官》所独创的新鲜玩意——任何士兵都会对战争产生不同程度的恐惧心理，玩家会发现在游戏初期控制他们冲锋陷阵是一件特别让人抓狂的事情，因为他们除了抱头鼠窜之外几乎什么都不会，所以为了培养这些新兵，你只能在伏击任务中让他们一展身手。这种意志力是有极限的，如果你无法让医务兵或者随军牧师稳定住他们的情绪，那么最终他们会不分敌我地胡乱开枪，或者干脆吞枪自杀。老兵对待死亡的态度也不是无所谓的，如果你的部队被敌人分割包围，那么他们的情绪也会迅速崩溃。当然，一些无所谓的自杀进攻（如面对火力网采取步兵密集冲锋战术）也会让自己士兵的士气迅速下落，由此看出，制作组按照真实战场环境所设置的这种“战争依靠人，但不依赖人”的风格恰恰鼓励玩家进行步坦、步炮协同以及空地一体作战。

游戏控制面板中提供了全面的战术动作，“移动交战”可以让部队以缓慢的速度前进，这种动作能够躲避大多数的地雷，并且能够相对隐蔽地靠近目标；“步兵小队掩护攻击”指令采用后，你会发现小队中的重武器手抢占有利地形掩护队友向前推进；“人海战术”指令只能用于近距离冲击敌方工事，否则没等靠近就会被全部射杀，这项战术在游戏中的限制很多，例如不能使用经验低下的部队冲击、不能冲击拥有机关炮的阵地，但对于苏军则没有任何限制；“掩护攻击”命令可以让战车自己寻找一个在可以自我掩护的同时也能够露出炮塔开火的地点，这一命令的行进速度比较缓慢，但经验丰富的部队可以较快完成；伏击命令则有点类似《盟军敢死队II》中的自动防卫，在鼠标点选范围之后士兵能够以隐蔽的射击姿势朝45度视野中的任何目标射击。当然，这只是游戏所能够提供的少数战术，更多的战术则留给了玩家以发掘——坦克能够碾碎一切，却无法抵挡敌人单兵火箭弹的杀伤，这时如何进行步坦协同、将坦克的速度与步兵协调一致就是一个最基本的问题；火炮可以摧毁射程内的一切目标，但对射程内却在视觉外的目标无能为力，这就需要侦察兵的协助。

制作组特意聘请了二战老兵与历史专家参与到了物理引擎的开发中，在游戏中你会惊奇地看到一些与历史完全一致的细节表现。苏军的T-34坦克并没有安装车间无线电通讯设备，所以在游戏中你会看到苏军车长会不停地从指挥塔内伸出脑袋向临近车辆以挥手的方法沟通信息，这样就很容易被敌人射杀，从而导致车辆失控；又如苏军机械化部队中除了本国制造的战车外，还会看到很多盟军支援过去的装备；让人惊奇的是在最终战役《攻克柏林》中，游戏居然还为柏林设计了完整的下水道系统，纳粹的狙击手会从阴沟盖子下面冒出来向你发动攻击。此外，游戏的地形包括了大草原、苔原、桦树森林、沼泽地、木板路，坦克集群可以在乌克兰平原上日行千里、横扫千军，但是对付德国丘陵地形则是一点办法没有，更让人拍案叫绝的就是战车的重量也被考虑进入物理引擎，在沼泽地战斗时，如不考虑行车路线，车辆随时会陷入泥潭中不能自拔。

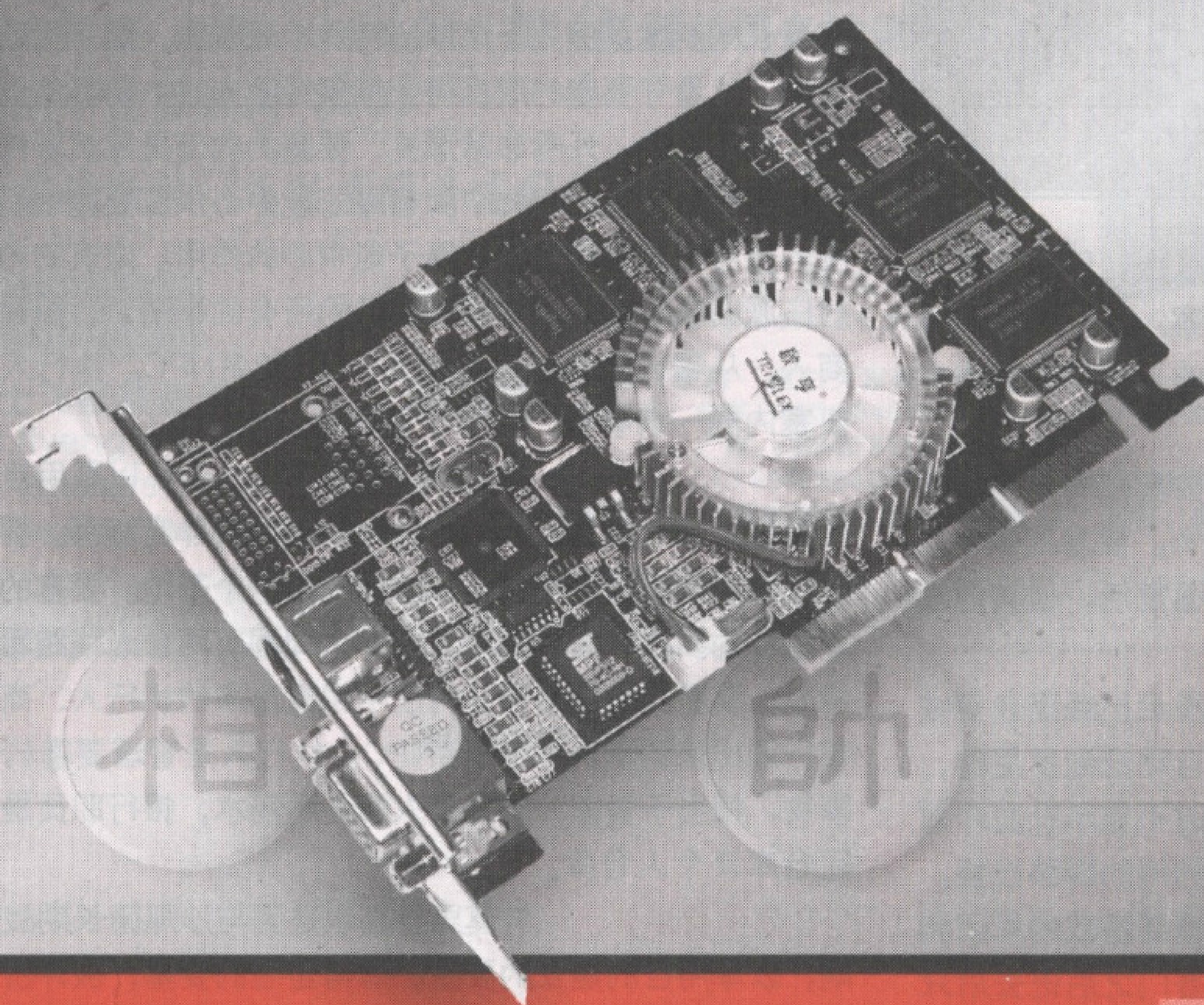


对士兵心理与行为的发掘与对历史的真实再现，将使得《二战：前线指挥官》有在纷乱的即时战略（RTS）游戏市场中争得一席之地的实力。





3D图形加速卡

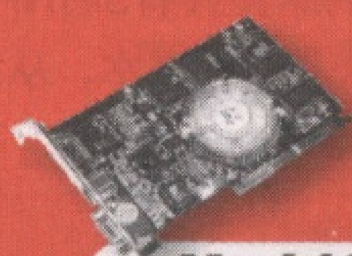


功力深厚
方可稳操胜局

启亨

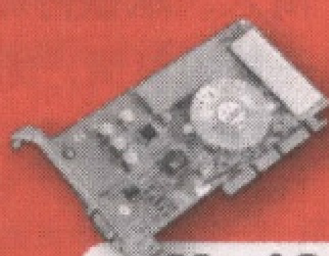
魔虎克之五大独门绝技

- 第二代智能硬件侦测保护功能
- 独家SUPER FAST功能
- 独家ONE TOUCH GO！功能
- 针对多媒体指令及工程绘图指令专门优化
- 独家显卡强化公用程序



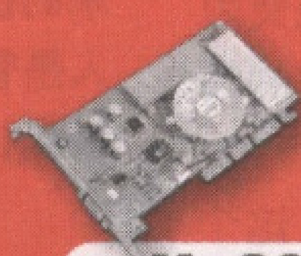
Mx440

GEFORCE4 Mx440 GPU
64MB DDR高速显存
高品质S端子TV输出功能
高品质可擦写BIOS
可同时输出CRT、TV2组画面



Mx400

GEFORCE2 Mx400 GPU
64MB DDR高速显存
内建第二代T&L引擎
高品质可擦写BIOS
硬件全屏反锯齿功能



Mx200

GEFORCE2 Mx200 GPU
64MB Sd高速动态显存
内建第二代T&L引擎
高品质可擦写BIOS
硬件全屏反锯齿功能



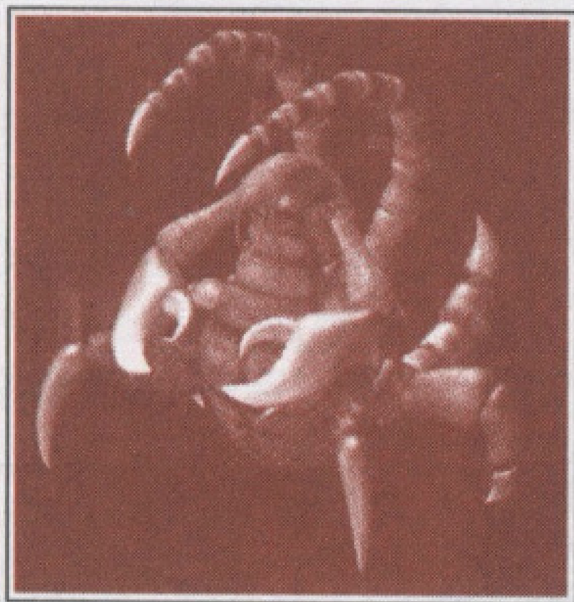
启亨股份有限公司

大陆分公司：深圳市启亨科技资讯实业有限公司
客户服务电话：0755-83676319 0755-83676419
客户服务信箱：info@mail.triplex.com.tw
产品真伪查询：8008106046 010-82011955
公司网站：www.triplex.net.cn
Www.triplex.com.tw

决战 DROIYAN
——要塞战

制作公司：	韩国WIZGATE公司
发行/代理：	北京娱童软件公司
产品类型：	科幻类型的RPG游戏
上市日期：	热卖中
咨询电话：	010-84603927
参考价格：	38元

大型科幻网络游戏《决战》中的一大特色就是“要塞战”，要想攻打要塞首先一定要了解要塞战的过程以及申请、战斗和胜利的条件，在经过总结后得到以下结论：



1.军团长的级别必须70级，军团员必须是20名。

2.要塞申请：必须到罗尼特要塞警备兵那里申请要塞战。

3.确认参加要塞战的军团和确认自己是否已经申请成功，输入/军团申请 罗尼特，就显示所有申请要塞战的军团名。（此功能只有军团长才可以使用）

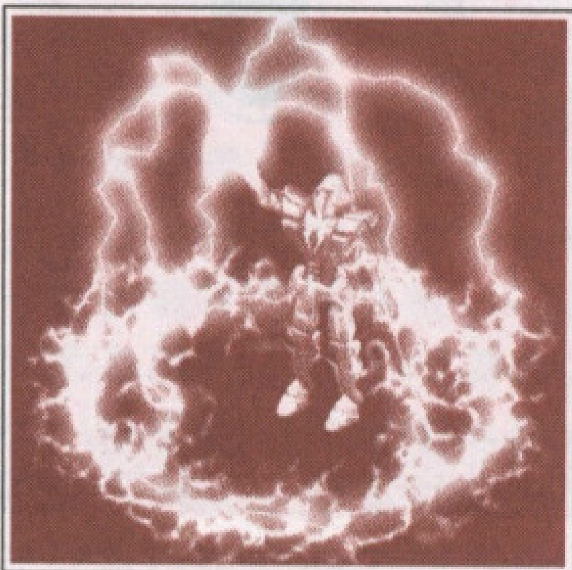
4.开战：战争开始时将会出现蓝色警戒线，所有玩家将会回到罗尼特，从罗尼特出发开始攻打要塞。

5.要塞战死亡：要塞战中申请要塞战的军团员在战争中打死后掉5%的经验值。

6.没有参加军团的玩家死亡：没申请要塞战的军团和玩家也可以去打要塞战，但死后经验值掉10%。要塞战争中如果是申请要塞的军团员打死后可以在塞里面复活，但其他没申请的军团员及玩家在城市里复活。

7.战争中：要塞战开始的同时要塞周围会出线蓝色警戒线，要塞战开始时这警戒线内的所有人会自动退到罗尼特，然后再攻打要塞，但要塞里面进行要塞战时不显示补血外面效果，不能使用瞬间移动物品和魔法师系列用的瞬移技能。要塞战开始首先打破要塞门，要塞门是申请要塞战的军团和没申请的军团及玩家都可以攻打。打破要塞门之后进去后只有申请的军团员才可以攻打4个能源中心，而4个能源中心周围的4门大炮会自动攻击。攻打能源中心时其颜色从蓝色变为红色，把最后一个能源中心变为红色的军团将成为要塞的临时主人。

费了半天劲，究竟要塞会给玩家带来什么好处呢，这个游戏自然有定论，拥有要塞的军团可以从村庄的收入中获得一定税金，在城堡内比在村庄时的生命、体力恢复速度要快。可以使用军团公告板军团员之间共有信息，还可以使用免税商店、个人仓库、军团仓库、银行等。



但有一点要注意的是要塞税率不可调整太高，否则会有麻烦。拥有要塞的军团可以获得城市交纳的一定百分比全销售额的金钱。这个百分比军团长可以定，最多可以获得200%的税金。为了防止过高的税率，《决战》引用特殊的叛乱系统。拥有要塞的军团可以找要塞里面的NPC查看自己军团对村民们的民心，如果得不到民心时会接到警告，在一定时间内还没收拾好民心时就会出现村民叛乱。引起叛乱后要塞里面会出现怪物，如果10分钟内还没打死所有的怪物就会丢失要塞。民心是随着军团员的市民等级和税率而改变的，想长期拥有要塞必须慎重管理。

在了解了要塞的历史以及要塞的一些攻打条件后，就该真正的去体会一场场面十足、刺激的要塞战了。

在《决战》中一共有3个要塞：

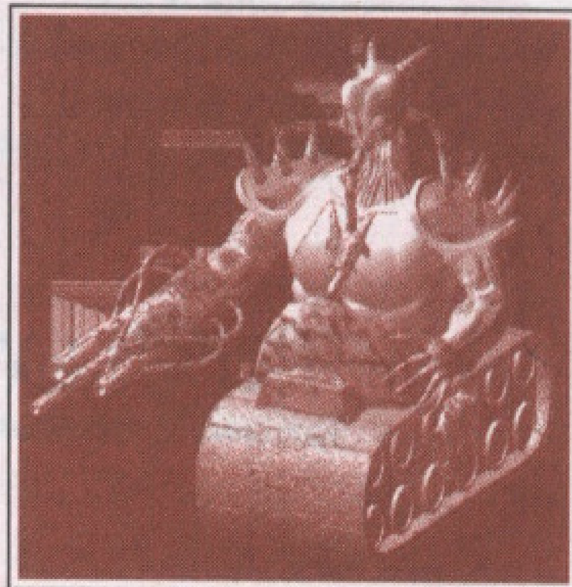
1.罗尼特要塞：在罗尼特的星球拥有要塞的历史中存在时间最长的要塞。因处于海岸的特殊地理位置，商人活动得异常活跃，让看守要塞的成员得到很多经济支援。要塞的外围可能受大海的影响，外围非常漂亮，要塞的内部是建筑宏伟，更像司令部的造型。要塞的中间有原子能中心供应要塞的所需，周围的两台光线炮起了保卫原子能中心的作用。建筑物内部有从村庄派出来的执行人（管理要塞的所有的事情）、简易商店的商人、从银行里派出来的职员，共有3名NPC。执行人是管理要塞内的一切事物，相当于管理者。

2.沙那得要塞：兰肯纳斯要塞中的一个，以军用目的建立的要塞。因乍莫里长期战争的影响建造得非常坚固。要塞的外形比罗尼特要塞更坚固，从外面看像一个基地。要塞的中央与罗尼特的要塞一样放置能源中心，周围有两台光线跑看守能源中心。要塞的内部里有从村庄中派遣过来的执行人、商人、从银行派出来的职员共有3名NPC。执行人是管理要塞的一起的事物，相当于管家，简易商人卖各种药水，银行职员是管理军团仓库及个人仓库。

3.乍莫里要塞：乍莫里要塞也是因与沙那德长期战争的影响，以军用目的建立的要塞。非常坚固的要塞，被评价为是比沙那德要塞更高一级的要塞。要塞的内部里有从村庄中派遣过来的执行人、商人、从银行派出来的职员共有3名NPC。执行人是管理要塞一切的事情，简易商人卖各种药水，从银行派出来的银行职员管理军团仓库及个人仓库。

攻方要塞战

职业配置：8个异能者（加罩、加血和狂雷）、4个格斗家（抗住敌人最猛烈的攻击点）、6个剑武士（利用高伤害将突破守方薄弱地点）、2个枪械师（射杀守方的异能者）



武器装备：当然是越厉害越好，不过格斗家与剑武士应该多带一些抗魔高的装备。

抢门战术：

方法一、闪电战

由于在要塞战开始的时候，要塞周围会出现蓝色警戒线，

未完见108页→

←上接106页



在此线内的所有玩家都会被传送到要塞附近的城市里，大家都要从那个起点开始攻打，在这段跑路的时间足以让守方有足够时间进行防守部署，不过如果计算好警戒线的范围，就可以在第一时间攻打要塞的大门，打乱守方部署，从而达到一个闪电奇兵的战术，在守方还没明白怎么回事的情况下一举夺得要塞。

方法二、奋不顾身，吸引敌人火力战

此种方法适用于格斗家，由异能者先加满罩，然后冲向敌人，由于格斗家血高防高对此守方将会派更多的人进行攻击，从而忽略了其他地方的防守，让攻方有机会突破。此法一定要多个格斗家同时使用才有效果，并且不在乎自己的经验，无论死多少次都重新回来冲在第一，在攻击敌人肉体的同时给敌人心理一个打击。

方法三、严打薄弱环节战

这个战术比较难掌握，因为防守方一般都会派上精英中的精英，所以很难找到薄弱环节。不过相信在多次攻打后一定会出现薄弱的地方，原因是无论多么强的军团都会有等级低的战士，而且装备也会有所差异，如果发现这个薄弱点就要猛攻，无论牺牲多少力量都要将这个点打下，与此同时格斗家也要发挥血高的优势不断骚扰其他防守成员，这样就可以涌入大门。

方法四、同盟战

这个也许是取得要塞战胜利的真正原因，与其说是同盟战不如说是协作战，由于要塞得主只有一个军团，所以在作战的时候往往四分五裂各自为政，甚至还有些军团会看着其他军团成员倒下后再去攻打。其实要塞是个易守难攻的地方，所以在保证自身良好状态的时候也要多网罗一些同盟的军团，只有大家努力最终的胜利才会向你招手，当然现在也出现了不少以雇佣形式的军团，这些军团成员等级高，为了钱会做一切，所以有钱的军团最好多雇一些这样的军团，在付清雇佣费后不会再有利益的纠葛，而此种军团只会杀敌人不会与你争夺能源中心，这是他们利益的保证。

攻方能源争夺

在一些军团成员夺得了一个能源中心后马上转向另一个能源中心的抢夺，其实一定要在这个能源中心留一名格斗家进行守护，这样才可以使能源中心不被其守方反抢走，当守方有人来抢能源中心的时候马上给自己的团友发信号，并且不断攻打能源中心，使其反夺的时间增长。

守方要塞战

虽然说要塞是易守难攻地方，但要求在一个小时内完全守住也是十分艰难的，所以守方在防守的时候更要讲究其技巧性。

职业配置：6个异能者（加罩、加血和狂雷）、6个格斗家（扛住敌人最猛烈的攻击点）、6个剑武士（利用高伤害防守能源中心）、2个枪械师（射杀守方的异能者）

武器装备：当然是越厉害越好，不过格斗家应该多带一些抗魔高的装备。

防守大门战术：

方法一、血牛堵门战

目前运用最多的战术，由格斗家在门前形成一个无形的盾牌，而这个盾牌最大的优势就在于血高防高，再加上异能者加罩、补血和自己不断刷红，这样一个血肉长城试问谁人能够攻破，而最重要的是6个格斗家刚好可以将大门给堵死。

方法二、集中攻电战

这个方法主要是看异能者的本事了，将全部攻打要塞的先头部队都撂倒在进攻的途中，而利用暴雷也要集中起来专门攻打一个人，不要分散而使暴雷的效果分散，再有就是此时如果大门防守的牢固剑武士也可以此时进行出击，将进攻的人群打倒。

方法三、同盟战

与进攻的同盟战不同的是，防守的同盟战更需要朋友的帮助，无论怎样20个人防守数个军团上百人的战争也是很难有所作为的，而这时朋友就更显重要，由他们带领的军团在你的要塞大门外进行守侯就形成了一个屏障，使得要塞增加了一个新的防御体系，当然也可以花钱雇佣战士为自己效命，无论采取哪种方法都会有十分显著的效果。在增加了朋友军团后防守的人员也等于增加了不少，而且这些朋友也不用顾及没有报名无法攻打能源中心这个条款，因为你本身就是在防守，不用进行攻打。

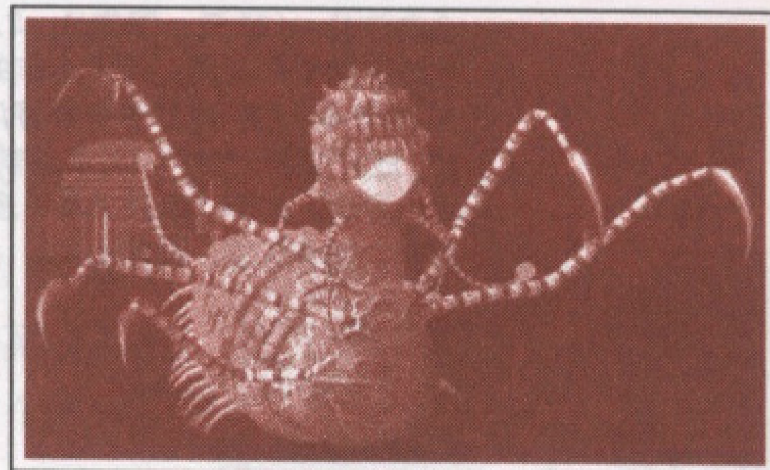
方法四、无赖战

目前无赖法有两个，不过在近几次的更新中已经给改掉了，在这里介绍只是为了让大家有一些乐趣而已。

1.加罩法，每个人都知道早期的异能者的防护是个圆圆的“蛋”，白白的，十分闪眼，而正是这闪眼使得不少防守方在防守的时候给所有人加上了罩，无论是进攻的还是防守的，甚至连参观的都加上，这样不但造成服务器的卡，而且满屏幕的“蛋”也会使得其他玩家眼花缭乱，分不清楚敌我。

2.这个方法也不知道是谁想出来的，那就是死尸堵门法，这个方法是在有人死后不点确定而使得尸体一直停留在原地，让别人无法踏过也无法逾越，更无法进入要塞中，只要几个小号就轻松堵住了大门。

守方能源争夺

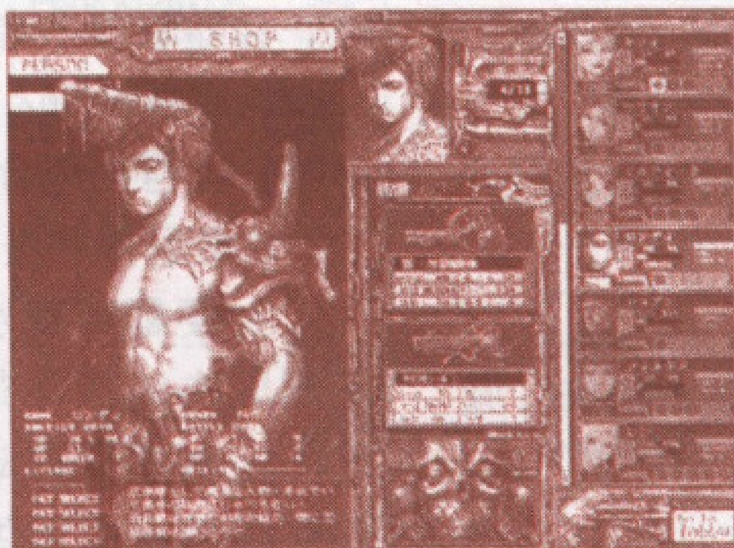


其实剑武士在防守战中主要的目的就是四处巡逻进入要塞内攻方成员，一见到就一涌而上6个剑武士一起做掉他，如果真是大批的攻方成员涌入的时候不如提早放弃，既然大门守不住那几个剑武士又有何用，不过对于流窜作案的攻方成员来说，面对剑武士的强大攻击还是让他们只有牺牲经验值的份了。

以上就是对要塞攻防的一个简单战术介绍，其实玩家的智慧还远远不止这些，所以相信战术的变化和灵活的运用都会使决战要塞战更加精彩，同时也会让玩家在要塞战中得到更多的乐趣。

罗刹

《罗刹》(RASETSU)的故事发生在三千年后的未来，人类在当时为了扩大自己的领土，成立了一个叫做“银河地球联邦政府”的组织，本意是想要维持宇宙的和平，不过因为他们不断聚集了宇宙的资源，使得地球与其附近的星体出现严重的贫富差距问题。因此，在地球上有人集合很多不满的“地球联邦”组织，组成一个叫做“戴克惑星联盟”的反对组织。



佣兵工会组织者

玩家在游戏中所扮演的是佣兵团的领导者。接受“地球联邦”或是“戴克惑星联盟”的委托，依照需要派遣自己的佣兵出发到不同的战场执行任务，成功后便可取得一定数目的佣金和酬劳。

为了要达成委托者交待的任务，玩家必须在有限的资金下雇用并栽培属于自己的佣兵，并且在佣兵出征执行任务的时候，下达正确的指示，有效地施展战术战略，以及仅用每一位佣兵不同的长处和技能。

栽培旗下佣兵

在佣兵工会里有佣兵学校、武器库、研究所及作战司令部等。佣兵学校里可以教学与实验每一位佣兵的特殊能力、提升属性并取得执照。佣兵必须取得某些特定的“执照”以提升特定的战斗能力，要取得执照则必须积累一定的战斗经验，另外还可用教学课程来弥补经验的不足。

游戏一开始有五位佣兵首领的角色让玩家选择，每一位首领的属性值不同、绝技不同、所带领的佣兵角色不同，同样的也使游戏难易度跟着不同。一位佣兵除了生命力与武器火力之外，还拥有六项基本属性，分别是力量、灵敏度、命中率、防御力、战斗力与行动力，这些属性会随着佣兵在战场上的表现及作战经验而提升。

生化装甲进化与药物强化

生化装甲是将某种强化细胞跟人体合成，变成一种强大的武器，进行生化装甲的进化后，无论是佣兵的力量、准确度、命中率皆会大大的增加，有些更拥有变形的功能。

“人体强化”则是以药物刺激的方式进行的，研究所提供六钟药物让玩家选择，分别可以强化佣兵的六种属性，只要佣兵的战场经验到了一定程度，便可以到此进行药物强化，而且强化后所提升的能力是永久性的，不必担心有任何的后遗症。

制作公司：工画堂
发行/代理：新天地
产品类型：即时战略
上市日期：2002年12月
参考价格：48元/双CD
咨询电话：010-62862035

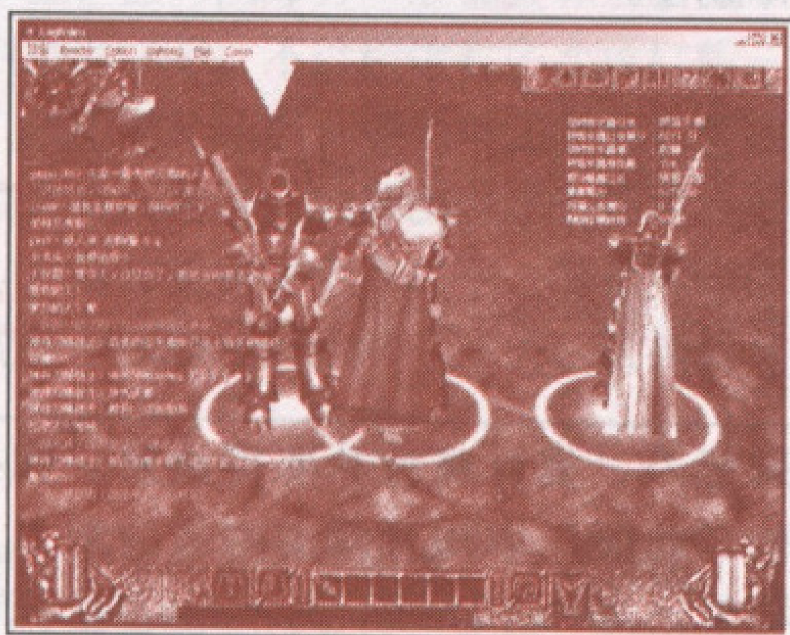


制作公司：NAKO INTERACTIVT
发行/代理：GAMANIA
产品类型：科幻RPG
网址：www.gamania.com.cn

《混乱冒险》网络游戏是一个以科幻为题材，内容叙述人类为寻求救援之地而出发进行大移动，犹如叙事史诗般浩大的全3D多人线上游戏。而攻城战是游戏中的一大特色，我们这次就来看看如何在《混乱冒险》中进行攻城战。

攻城战必须完成的目标：

可能玩家们会觉得很好奇，攻城战士要怎么样才能完成攻城任务呢？其实目标的完成说起来很简单，但是做起来很难。首先，玩家必须将城池附近的守护塔全部打烂，这时城门会开启，进入之后，必须打倒城堡守卫，如果已经有一个工会具有城堡资格，玩家可能还必须具有相当实力将敌对公会的成员全部打败。由于打城堡采取积分制，所以以积分高者为胜，不过积分制必须在玩家打倒城堡领主或是公会会长拿到黄水晶后才能激活，因此争夺堡主的黄水晶也成为攻城战中非常重要的一个关键点，另外玩家也必须在时间一小时（真实时间）内完成攻城战，目前官方开放的时间是每两天打一场，因此每两天后的一小时就变成关键的时间了。



攻城练习战顺序：

1.GM宣布攻城战开始。

2.城里的人以及在桥上的玩家将全部被传送出城堡范围外，此时在城门桥上面就会出现夏隆魔法师部队，由于他们的攻击力跟防御力都很高，所以能扮演障碍物的角色。

3.首先玩家需跟守护城堡的各种NPC以及防御设施展开战斗。

4.破坏防护炮塔，使城门开启。

5.城门开放后，桥上面的夏隆魔法师部队就会消失，城门也不会再关起。

6.攻击夏隆城主。

7.从夏隆城主手中取得水晶。

8.通过在城内的互相战斗来得到分数（拥有水晶的公会可以持续得分）。

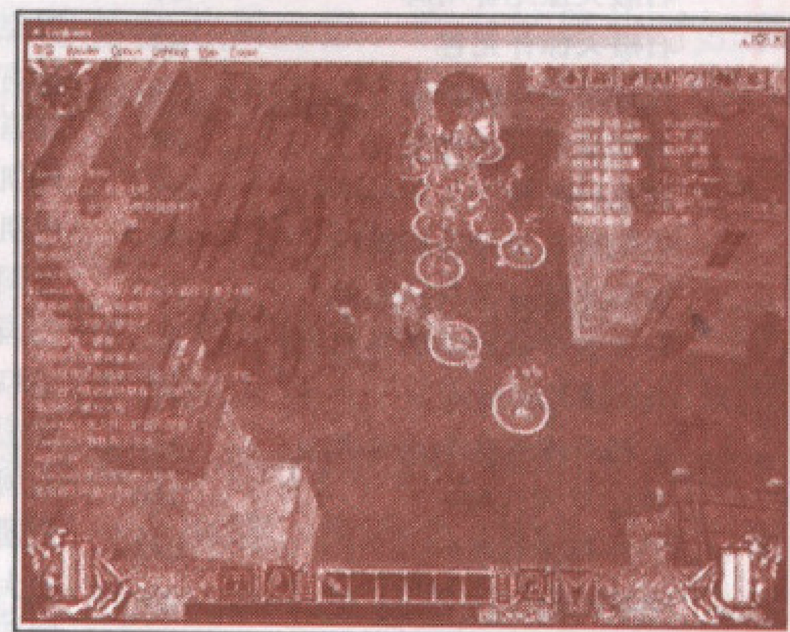
9.打倒拥有水晶者的最后一个攻击者会成为下一个拥有水晶的人，如此不断变换。

10.时间到的时候得分最多的公会赢得最后的胜利。

11.攻城练习战结束，布尔登堡归还NPC掌控，所有玩家回到村庄。

12.攻城练习战视为正常的游戏进行，因此玩家需自行准备消耗性道具，且死亡时超过21级的玩家仍会有死亡的金钱惩罚及加过魔石的装备功能会下降一级，请参与攻城练习战进行的玩家特别注意。

注意事项：



1.攻城的有效时间在GM宣布“攻城开始”信息后的60分钟（以系统时间来当作计算标准）。

2.攻城战开始时，城门就会被关闭（原本在城内的玩家会全部被传送出城外），而玩家们首先需破坏所有城门外的防卫炮塔（共8个），城门才会开放。

3.攻城战开始的时候，水晶是保存在夏隆城主（NPC）手中，只要在夏隆城主的房间内击倒夏隆城主，水晶就会自动传送给最后打倒他的玩家。这时最后攻击的玩家如果不属于任何公会，那么水晶则会掉落在夏隆城主的房间地上，让玩家进行抢夺。

4.一但城主被打倒之后，只要攻击且打倒拥有水晶的人，其角色就会获得水晶，但是若此玩家没有所属公会的时候，水晶同样会掉落在夏隆城主的房间地上。这时先抢到水晶的玩家才是下一个水晶的拥有者。

5.将拥有水晶的点数以及在城内战斗使得敌人公会会员伤亡的分数一起合计。

6.攻击防护炮塔时也可取得点数，每座防护炮塔最多100点，会随着攻击者伤害数值的多寡来分配点数。

7.攻城时间内，玩家将可在画面由上方看到计分表，包含所属公会目前积分以及目前最高积分的公会等相关信息。

8.最后得到最多分数的公会胜利。



9.要是带着水晶跑到城内的战斗范围之外，水晶会自动回到夏隆城主房间供玩家抢夺。

10.若排名前两名的公会分数一样，攻城战会延长10分钟。

11.拥有水晶的人的攻击力将会变成两倍。











NADE HAND
AS SLEEP





天劍記 Net

【术士】

【墨者】

【剑侠】

【刺客】

- 独特技能属性的调配乐趣！
- 收集不尽的绝世神兵利器！
- 着重团队合作的任务进行！
- 更加畅快淋漓的魄力绝技！



POP GAMER

《大众游戏》周年庆典连环启动

自2001年11月《大众游戏》创刊，我们惊喜的发现，《大众游戏》杂志已经迈入了1周岁的门槛，在这一年的时
里，我们得到了广告读者热切的关怀与支持，为了答谢广大玩家，我们特别策划了此次活动：

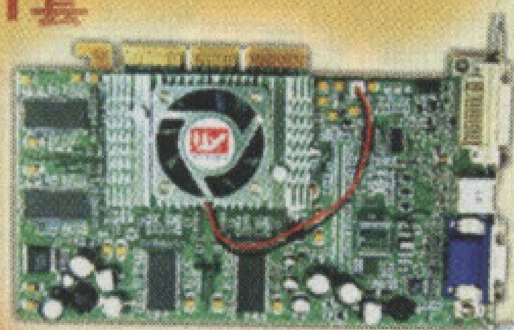
活动之一：

1. 我们将在《大众游戏》杂志第10、11、12期"读者调查表"中刊出此次活动的"集花"；**请将本刊2002年第10、11、12期杂志"读者调查表"上此次活动的"集花"剪下集齐后一次性寄给《大众游戏》编辑部。**
2. 凡是订阅《大众游戏》2003年全年杂志的读者，请将邮局订阅单的复印件寄回本刊编辑部。
3. 本刊编辑部将在以上两种读者来信中进行随机抽取。**只要寄回"活动集花"或"2003年邮局订阅单"其中任意一项的读者，都有机会得到大奖；**
4. 此次幸运读者的奖项设置如下：



特等奖：1名　精英便携式PC一台
价值5000元

一等奖：1名　蓝龙9000显卡(64MB DDR SDRAM)1块
《魔兽争霸3》游戏玩偶1套
价值1400元



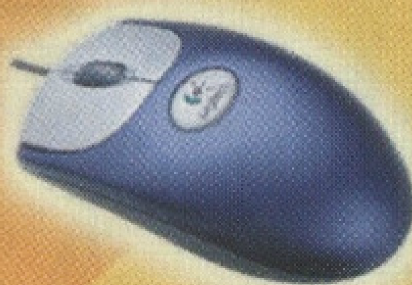


二等奖：8名　赤龙VE32DS显卡(32MB DDR)1块
《魔兽争霸3》游戏玩偶1个
价值600元





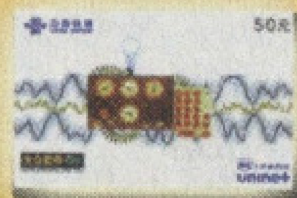
三等奖：12名　罗技极光旋貂鼠标1个
价值280元



纪念奖：30名　野牛游戏手柄1个
价值55元



礼　品：100名　165上网卡1张
价值50元



5. 本次活动收取参赛信件期限为2002年12月1日至2003年1月5日（以邮戳为准）；
6. 本次活动的幸运读者名单将刊登在2003年第2期《大众游戏》上。
7. 本次活动详情请浏览《大众游戏》官方网站：www.popgamer.com/bbs
8. 本次活动的最终解释权归《大众游戏》编辑部。

活动之二：

超值订阅《大众游戏》杂志！

~~原价:全年《大众游戏》杂志+《金山毒霸2003》1套=15.8×12+199=388.6~~	**现只需238.6元**
~~原价:全年《大众游戏》杂志+DC100数码相机 =15.8×12+199=388.6~~	**现只需309.6元**

凡是订阅《大众游戏》2003年全年杂志的读者，您将有幸以超低价获得《金山毒霸2003》(限量1000套)，具体如下：

1. 在邮局订阅的读者请将邮局订阅单的复印件寄回编辑部，并同时汇款49元或120元人民币，我们将免邮寄费奉上**原价199元**的《金山毒霸2003》一套或由福威盛和有限公司提供的DC100数码相机一个；
2. 寄回本刊2003年邮局订阅单的复印件的读者也可参加本刊周年庆典活动的抽奖活动。
3. 读者也可直接汇款到杂志社订阅《大众游戏》杂志，现在你只需汇款**238.6**元或309.6元就可得到全年《大众游戏》杂志和一套《金山毒霸2003》或全年《大众游戏》杂志和一个DC100数码相机。
4. 汇款地址：北京市海淀区西八里庄亮甲店130号恩济大厦413室　晶合读者俱乐部收



又添惊喜，2002年10、11、12月、2003年1月每月 前5名参加上述活动的读者，每人可获得DC100数码相机一
价值：199元





大众软件读者俱乐部

首批晶合读者俱乐部会员特惠大搜捕现在开始啦！

想和更多的会员一起happy么？
想体验更多的fun吗？
为了给你最fit的服务，
快快成为读者俱乐部的VIP吧！

征订价格

	单价(元)	全年/半年标准价(元)	全年/半年9折价(元)	全年/半年8.5折价(元)
《大众软件》	6.8	163.2 / 81.6	146.9 / 73.4	138.7 / 69.4
《大众游戏》	15.8	189.6 / 94.8	170.6 / 85.3	161.2 / 80.6
《大众硬件》	7.8	93.6 / 46.8	84.2 / 42.1	79.6 / 39.9
备注：以上订阅全部免邮费				

我怎样才能成为会员呢？

A 凡订阅上述期刊2003年半年任意之一者，还可打9折，可成为会员。
B 凡订阅上述期刊2003年全年任意两种者，不仅有8.5折的优惠，还会自动升级为VIP哦。

成为会员后我会享受到什么呢？

A 可获得独一无二ID的精致会员卡一张。
B 凭此专有ID可在大众软件网新增设的网上频道进行网上购物。
C 在晶合后院特开辟一隐秘通道，仅供会员出入讨论。
D 获得第八届大众软件奖券一张（一种以上多订多得），大奖等着你！
E 每季度都会有10名幸运者，3台PS2主机和7台GBA…你不想要吗？
F 会员可不定期获得大众软件赠送的会员专刊，您可及时了解杂志社内部动态和各刊要目！
G 会员作品优先在会员专刊上发表，酌付稿酬。
H 还有多多权益陆续推出……

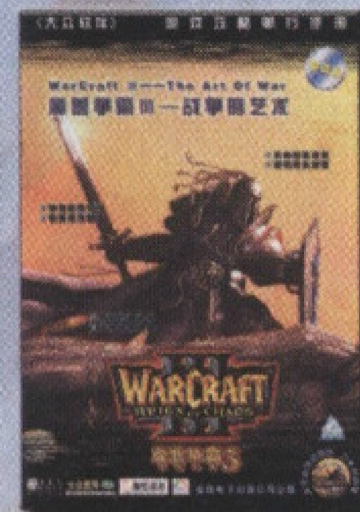
- 大众软件读者俱乐部新品上市
- 订阅以下任意两种产品者，可打9折，并成为会员。
- 订阅以下任意四种产品者，有8.5折的优惠，并成为俱乐部的VIP会员。
- VIP会员长期享受8.5折优惠，会员长期享受9折优惠



《魔力宝典2.5》（附光盘）定价:25元



《石器宝典4.0》（附光盘）定价:28元



《魔兽争霸3－战争的艺术》（附光盘）定价:24元

大众软件读者俱乐部经典产品回顾

目录	类型	原价	特惠价
《另类大富翁》	游戏	38元	10元
《盟军敢死队2详尽攻略本》（附盘）	攻略	28元	10元
《大软指南-工具篇》（附盘）	工具书	29元	10元
《魔力宝典》（附盘）	攻略	20元	10元
《半条命-反恐精英实况战术指南》（附盘）	攻略	20元	10元
《八龙神传说》（共5册）	漫画	52.8元	25元
《新编辑部故事——走在"大软"边上》（共3册）	漫画	22.8元	15元
《万智牌——大战役》（附盘）	小说	28元	10元
《万智牌——兄弟之战》（附盘）	小说	25元	10元



《魔戒》6CD 定价:69元



《五子爆笑棋》1CD 定价:19.8元



《美女梭哈》1CD 定价:19.8元

注：请在汇款单附言栏注明订阅杂志名称及您的出生日期、性别和职业，最好附有Email地址以备办理会员注册手续。

大众软件 popsoft WWW.POPSOFT.COM.CN
晶合互动 JH Interactive Multi-media Software Co.,Ltd

邮局订阅款汇至：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦413室 晶合互动收
邮编：100036，联系人：王亚平，客服电话：(010)88135693
客服信箱：club@popsoft.com.cn。
银行电汇：可汇至北京晶合互动多媒体软件有限公司，
账号：0200080909006604454 开户行：工行翠微路支行营业室。



西山居天王组全体成员。

走近天王

——本刊记者赴珠海西山居专访纪实

■本刊记者 Littlewing

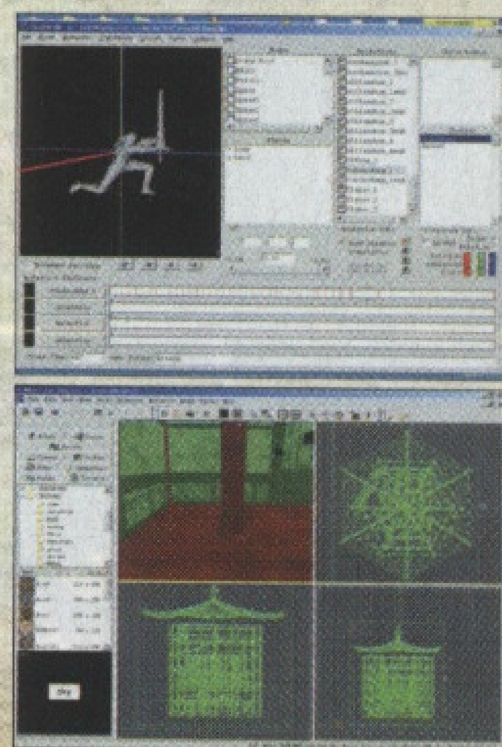
波音747缓缓穿越北京上空笼罩的浮尘，径直插入厚厚的云层，记者带着新鲜和好奇，开始了这次的西山居之行。久闻西山居首次从国外引入了Lithtech 3D引擎来开发他们的动作游戏《天王》，这次记者专门赶赴珠海，就是要了解《天王》到底能把强大的Lithtech引擎发挥到何等程度。到达珠海已经是傍晚时分，坐在开往金山公司的出租车上，感受着珠海空气那种南国特有的湿润气息，远处天际滚滚涌动的乌云昭示着今晚一定不是个好天气。果然，第一个迎接记者的，是刚刚登陆的"黄蜂"号台风。

为什么选择Lithtech

次日清晨记者来到矗立在风雨中的金山大楼，开始了对《天王》制作组的采访。

在谈起为什么《天王》会选择Lithtech引擎的时候，天王组的负责人赵青脸上一直都带着有些孩子气的笑容，很难想象他已经是快30岁的人，也许是对游戏的热爱和执著，能让他保持这样的开朗和乐观。

在《天王》开发之初，作为程序员的赵青和天王组的其他成员自然想自己开发游戏的引擎。1999年《天王》立项的时候，西山居打算把他做成一款类似《黑石》（Dark Stone）的3D Diablo类游戏。开发组用了半年的时间来研究《黑石》，并完成了引擎的底层开发。由于无法否认的历史原因，目前国内研发公司开发的3D引擎仅相当于国外1999年的水平。从《天王》最初的beta1版本也可以看出，西山居自主开发的3D引擎在多边形数量、画面表现、特效处理上都与同期的欧美3D游戏有着明显的差距。为了尽快缩短这一差距，让我们的国产游戏迅速与国际接轨，打开国际市场，西


Lithtech引擎的编辑界面。





使用Lithtech引擎制作的3D场景。

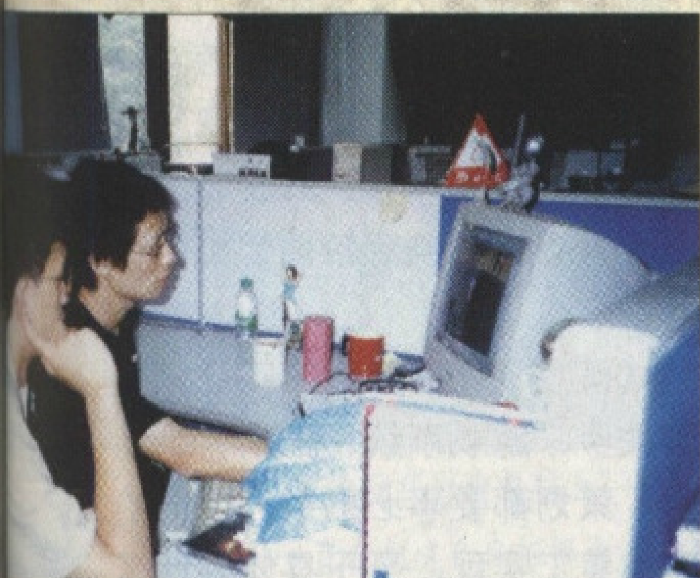
山居决定做第一个吃螃蟹的人。

西山居评估的第一套引擎是法国公司Kalisto《噩梦鬼魅》(Nightmare)的引擎，这是因为《天王》的游戏类型最终确定为类似《噩梦鬼魅》的第三人称动作游戏，之后也对《龙女》、《夜曲》的引擎进行了评估。最终，他们把目光落在了《升刚》(Shogo)、《血祭2》(Blood 2)、《无人永生》(No One Lives Forever)等经典3D游戏曾使用的Lithtech引擎上。最新版本的Lithtech引擎被美国的游戏杂志评为跨越世纪的、领导最新世代的3D引擎工具之一，甚至和Unreal等著名引擎齐名。

但西山居选择Lithtech并不只因为基于Lithtech开发的产品的知名度。首先，这是一个一流的引擎，Quake或者Unreal的引擎功能固然强大，但它们对电脑配置的要求却让某些玩家望而却步，西山居要做的是一款让各个年龄层次都能接受的轻松爽快的动作游戏，毕竟不是每个玩家都有GeForce4。引进一款引擎不能只考虑技术而不考虑应用，Lithtech已经足够让《天王》成为目前国内最好的第三人称动作游戏，它良好的扩展性和适应性让二次开发变得更加容易。

其次，Lithtech拥有完善的技术文档和使用手册，甚至连美工方面也有细致的讲解，而在评估时其他公司大多只提供了产品。说到这里，赵青拿出了几本厚厚的技术手册。记者翻了翻沉甸甸的英文手册，不用想也知道西山居的程序员在钻研这些手册时下了多少功夫。同时Lithtech也提供其他平台的支持，西山居可以通过邮件列表及时与Lithtech的开发人员讨论游戏开发中的问题，并不断更新引擎的版本。从最初测试的2.1、2.3，到现在使用的用于开发《无人永生2》的Jupiter5.6，LithTech前前后后更新了近10个版本，而西山居一直保持着与国际同步。

什么是Lithtech



赵青正在为记者展示Lithtech引擎的功能。

"Lithtech引擎最大的特点就是完善的功能和丰富的控制台命令。如果说Unreal引擎是开发游戏的新锐，Lithtech引擎就好像一个经验丰富的老手。"赵青一边向我演示Lithtech的各种功能，一边告诉记者。

赵青首先给记者展示的是Lithtech引擎的多种渲染风格，画面上一个类似《魔兽争霸》中兽人的Q版怪物在山洞里朝着记者傻笑——似乎美国佬就想象不出唯美一点的卡通形象。通过画面的翻转记者可以看到卡通人物与写实风格的背景融合得很好，据赵青讲，Lithtech允许开发者自行编辑渲染方式来创造属于自己风格的游戏画面。"我的机器显卡不够好，不然效果会更理想。"赵青指着屏幕不好意思地笑了笑，而显示的效果已经足够让记者赏心悦目。游戏中展示的3D人物轮廓的曲线非常柔和，面部的表情也很自然。与一般的3D引擎不同，Lithtech能够充分发挥显卡的优势，利用硬件的功能来增强显示效果。"这就是为什么当初我们自己引擎制作的3D形象只有800到1000个面，而Lithtech却能做到上万个面。"赵青的手和鼠标一起带动着屏幕上的人物缓缓旋转，自信地笑着，"不过《天王》的效果会比这更好。"

接下来记者看到的是Lithtech最具特色的"可视判别"功能。什么是"可视判别"？打个比方，一个人物的视角是有限的，在游戏中你所操纵的人物能看到的

区域就是你在显示器上显示的区域，当你走到了一个迷宫的拐角处，你的视野只有眼睛与拐弯内角两点间直线以内的部分——即“可视区域”，而不可视区域的场景玩家看不到。对于一款游戏来说，同时处理的数据越少运行速度就越快，Lithtech的场景管理功能能够自行判断玩家能看到什么，不能看到什么，也就减少了同一屏幕内数据的处理量。而对于早期的3D游戏这一功能往往是通过制作者的经验来实现。

现在屏幕上出现的是一个机器人在传送带上行走的场面，视线远方还有个一模一样的机器人在做着同样的动作。“这个场面展示的功能就是Level of Detail_lod，简称细节集。”赵青体谅地停顿了一下，好让记者记下这一长串英文字母。“这一功能用于构建人物的模型，你看这两个机器人，如果说近处的使用了500个面来制作，远处的就只有50个面，但是在视觉上你很难分出用500个面和50个面来制作的机器人有什么不同，这可以大大减少同屏处理的工作量而提高游戏速度。而对于远近的自动判别也是Lithtech的功能之一。”

那么这些功能是如何实现的呢？赵青为我打开了Lithtech的管理界面，这是一个类似于3D Max的控制台，据他说这个控制台支持一百多种命令，可以随心所欲地改变游戏属性，而且可以把3D Max制作的模型直接导入进行编辑。

走近《天王》



3D美工师和她的塑像。

了解一个如此复杂的引擎需要不少时间，不知不觉已经是烈日当空。早上肆虐的风雨销声匿迹，道路两旁的阔叶植物呈现出那种在北京很难看到翠绿光泽，唯有地面上正慢慢消散的水迹能让我想起这里刚刚经过一场台风。赵青邀请记者一起去金山公司的食堂共进午餐，据他说金山的伙食在业界也是有名的，而南方菜特有的精致确实令人食欲大增。

下午的采访对象是做策划的刘威和刘晓飞，当记者找到他们时刘威正在会议室里挥舞着雨伞，“这是为了补充动作捕捉时遗漏的细节，”旁边的晓飞解释道。《天王》的定位是一款以格斗为主，注重连续技和爽快感的动作游戏，所以每个动作都要精雕细琢。“我们去看看《天王》最新的beta2版本，”晓飞指指摆着格斗姿势的刘威，脸上带着坏笑，“别打扰他‘练功’。”

《天王》的故事背景来自小说《天王本生》。在遥远的东方，8个神守护着日升之地，他们被称为八部众。8位守护者拥有强大的力量，帮助主神一起打败了邪恶的黑天，给世界重新带来白昼。他们的子孙繁衍不息，形成了8个部落……

很多年过去了，八部众之一的修罗族，因为沉迷于力量的修炼，渐渐背弃了平和神的信念，他们的这种欲念终于造成了不幸。曾经是正义守护神之一的修罗神沦为了修罗鬼王——一个拥有强大力量的新“邪神”，一场新的战争开始了。整个游戏的侧重点就在于主角的战斗系统以及个性化的敌人NPC，情节提供让玩家战斗下去的动力，只起到线索和引导的作用；法术的作用更多体现在对战斗的辅助上，攻击性的法术很少；道具的效果则在于提高主角攻防属性，同时装备相应的道具会带来主角外观的改变。



正在训练的天王组和剑侠组足球队。

说实话，在北京看到《天王》的beta1时，记者对这个游戏并不满意，游戏只有机械的砍杀，招式也只有简单的几种，而这次的beta2已经把游戏系统完整地体现出来了。《天王》导入了RPG要素，在杀死敌人之后你可以获得“真魂值”，而“真魂值”的多少与你的连击次数挂钩，你可以把“真魂值”分配在体力、生命、攻击力、防御力上或是用于学习新的必杀技——这有点像Diablo里面的技能点数分配，由此你可以培养出自己风格的角色。游戏的连续技通过鼠标和键盘的组合实现——也就是俗称的“搓招”。熟悉格斗游戏的玩家都知道，想打出精彩的连续技必须了解人物每个动作的收招时间和攻击判定，攻击判定强的招式收招时间就长，《天王》有20个以上的招式段，可以通过这个规律组合出各式各样的连续技。看上去似乎有点复杂，不过开发小组体贴地设计了一个“过渡招式”，它可以直接通过鼠标右键来实现。这个过渡招式的攻击判定虽然很弱，但是它却能有效抵消其他招式的收招时间，让招式连贯不绝。在晓飞的指导下，记者也很快能使出颇为华丽的连续技了。丰富的招式组合的另一个用处就在于对付游戏中近30种怪物和12个Boss。不同的Boss和怪物的属性完全不同，对付速度较慢的敌人，强劲的重斩、旋风斩、回旋斩的效果就很明显；而对于身手敏捷的敌人，攻击判定较弱但出招很快的前刺、二连斩则更容易击中。

也许玩家会觉得设计这些招式既容易又有趣，其实这只是策划工作的一小部分而已。大到关卡、游戏系统、剧情，小到过场动画、美术风格、人物对话，策划都要事必躬亲，他们的工作是提出具体的意见来让程序和美工实现。至于具体到什么程度——当记者看到庞大的对话文档、剧情列表以及诸如“主角得到特殊的宝物，身上闪着红色的特效。”之类的文字时，也就觉得策划不那么有趣了。

就这样记者一下午都沉浸在《天王》充满神秘感的东方风格场景（天王的场景设计多来源于印度和泰国的石雕和佛像，这是为了配合小说《天王本生》的神话风格）和畅快淋漓的砍杀中。

晚饭之前是金山公司的活动时间，赵青告诉我“金山杯”足球联赛已近尾声，为了备战即将到来的西山居与WPS之间的决赛，天王组和剑侠组几乎每周都要进行练习。时近黄昏，满天赤

色的彤云泼洒在金山大楼下面的球场上，记者坐在球场边看着西山居的成员们畅快地奔跑，和做游戏一样——他们尽情挥洒着青春和汗水。

当然有一件重要的事情不能忘记，记者轻轻捅了捅旁边刚刚下场的赵青："你们的食堂晚上几点开饭？"

站在巨人的肩膀上

简短的采访结束了，告别西山居开发组的成员，记者来到安静的珠海机场大厅，开始思考一直留在心中的问题——我们的国产游戏到底要怎样才能和国际接轨？

程序员和策划员正在讨论游戏内容。

毕竟自己的东西用得清楚放心，只要真正做过3D程序或者用过3D引擎的人都知道这个道理。国内也需要自己的研发力量，但这决非朝夕之功，闭门造车只会让自己永远落后于时代。"师夷长技以制夷"，古人尚且明白这个道理，我们也没必要在游戏是不是要"纯粹"国产上做文章。以目前国内制作公司的实力来看，要开发一个功能完善的3D引擎，大致需要6个程序员、3年时间。尚洋公司开发的第一个3D游戏《烈火文明》用了4个程序员两年半的时间，但技术上的缺陷和落后让这个游戏沦为玩家指责的焦点。前不久曾有一款国人自己开发3D引擎制作的第一人称射击游戏上市，对于习惯了诸如Quake3、Unreal那绚丽画面和流畅战斗的玩家来说，这个游戏的场景、动作、特效都让人难以接受。而对于国内的游戏厂商，能开发出一套完整的引擎就已经殊为难得，我们本不应对他们报以过多的苛责。但玩家只会选择最"值"的游戏，如果用自己引擎开发的国产游戏不能做到和国外3D游戏一样，起码是接近的效果，谁来给他们一个"支持国产游戏"的理由？至少我不能。

购买国外的引擎，最大优势在于开发周期比较短，不需要艰难的原始技术积累过程——很多公司就在这样的过程中夭折了。除了购买引擎的资金，游戏公司可以把全部开发资源和时间用于游戏本身的制作中，这更适合资金运转较好或有资本积累的公司。通过购买引擎的Source Code——即源代码版本，开发者可以借鉴它的整体结构和关键性技术，提高自身的研发实力，在较短的时间内开发出我们自己的3D引擎。

"让我们的软件运行在每台电脑上"
——金山公司一直在向这个目标努力。

西山居的负责人裘新曾说："从商业上的回报考虑，购买一个知名3D引擎，就好比站在巨人的肩膀上，借助于它的知名度，我们的产品会获得更多国外媒体的注意，只要开发者在美术、策划方面控制好品质，获得国外游戏发行商的青睐决非难事。"我们要做的是个完整的游戏，没必要把精力放在某个部件上——至少暂时是这样。一辆完整的汽车，除了易于驾驶和外观的美感，它也需要一颗奔驰的"心"。其实用别人的引擎，光看文档就是对程序员的考验，完整成熟的商业技术文档可能有几百页甚至更多。但我想这不能成为放弃国外先进技术的理由。读懂说明书总比自己做一个发动机要容易得多。

也许《天王》未必能取得商业上的成功，但作为国产游戏首次国际化的尝试，金山至少迈出了他们的第一步，他们已经走到中国3D技术的前沿。我们的游戏厂商们，你们又在做些什么呢？ P

使用Lithtech引擎开发的游戏

《升刚》（Shogo）
《血祭2》（Blood 2）
《精神力量——亚金的神器》（Sanity：Aiken's Artifact）
《无人永生》（No One Lives Forever）
《魔法门传奇》（Legends of Might&Magic）
《撕裂》（Torn）
《全球出击》（Global Operations）
《亚特兰蒂斯——遗失的帝国-寻找日志》（Atlantis：The Lost Empire-Search for the Journal）
《变态马戏团——噩梦男孩》（KISS：Psycho Circus The Nightmare Child）
《异型vs掠夺者2》（Aliens vs Predator 2）
《虎胆龙威》（Die Hard：Nakatomi Plaza）

握手还是对抗？

——评电信强行并线游戏业

■本刊记者 鸦嘴兽

从2000年年底开始，国内网络游戏大潮轰然兴起，包括单机游戏联网对战在内的在线游戏业吸引了数以亿计的资金和人流。由于人们对于娱乐和交流的强烈需求，使得这一部分成为互联网在国内最具活力的领域之一，蕴藏着巨大的商机和无限的可能性，并引起了社会的广泛关注。另一方面，在经过了突飞猛进的增长之后，中国电信业进入了平稳发展的阶段，装机容量和通信使用需求均趋于缓和，而互联网的宽带接入由于国内适于宽带应用的网上资源的严重匮乏，导致其并没有获得人们预想中的快速成长，由此给基础投资规模庞大的中国电信业带来了沉重的压力。电信在徘徊中寻找着下一个利润增长点，因此在手机短信之后，集通信和娱乐为一体的在线游戏业引起了他们越来越浓厚的兴趣。但是，难道强大如电信这样的庞然大物，在进入这个领域的时候便可以不按牌理出牌么？

压力——引发电信强行并线

今年8月4日，来自大众软件网晶合后院（http://club.popsoft.com.cn）的一个帖子引起了我们的注意。

SGhostHunter 2002-08-04 00:38:38

=游戏上海滩=—盗版的天地

你正在为自己不是正版而又想上网打cs发愁吗？呵呵！

上海电信出了"游戏上海滩--上海电信互动游戏平台"客户端，盗版的都可以进去打，选择LAN GAME。真不知道上海电信是支持盗版！？

上海电信宽带网现推出宽带游戏平台（测试），欢迎广大玩家试用。目前支持的游戏有星际争霸、极品飞车II、极品飞车III、极品飞车V、三角洲部队1、三角洲部队2、三角洲部队3、FIFA2001、FIFA2002、暗黑破坏神I、F16、F22、雷神之锤II、泡泡龙99、英雄无敌3、CS反恐精英、上帝也疯狂、帝国时代II等游戏，并且正在测试对其他游戏的支持。该游戏平台是一种全新概念的游戏驱动器系统，为用户提供了一个多人联机游戏对战平台，能够让游戏玩家很轻松地通过Internet进行通常只能在局域网上进行的种类繁多的多人联机游戏，通过这个平台，Internet可以看成一个巨大的局域网。



上海电信数据中心提供的网络对战游戏平台

怎么，心动了吧？想要下载地址吗？别急别急，就告诉你啦~！

下载地址：http://www.shdata.com/content/content6.htm

（原帖照录，未作任何更改）

看到此帖，记者马上来到上海电信数据中心的网站，发现正如网友SGhostHunter所说，在"最新推出网络游戏平台！"的链接下，上海电信的确提供了以上多款著名游戏的网络对战游戏平台。

记者下载安装该平台客户端后，经过简单的设置便轻松进入游戏，速度确实比一般的Internet联机对战快了许多。记者随后使用多款盗版游戏进行测试，发现均能顺利进入游戏，该平台不对游戏的合法性作任何验证，同时在该平台上赫然列出了"《红色警戒2》"这样带有强烈的政治倾向性的游戏，记者由此感到问题比较严重，随即联系上海电信数据中心的相关人士准备展开采访。经过多次磋商，记者终于在9月22日启程奔赴上海。

接受记者采访的是上海市电信公司数据通信事业部互联网营销中心市场总监高青和总经理助理江一村。

据他们介绍，上海电信一直比较关注网络游戏的发展，前段时间国内网络游戏来势凶猛，数据中心的服务器托管量大幅攀升，带来了很好的经济效益。而此次推出网络游戏平台，主要是希望带动上海地区ADSL宽带接入业务的增长。此前据调查，安装ADSL宽带接入的用户中有60%是为了玩游戏。上海电信也注意到目前宽带应用缺乏内容的情况，因此自己推出这样一个游戏平台，并非想就此走向前台，做内容提供商，而主要是想以此向外界作出一个姿态，来带动宽带的成长，以后还是需要由专业厂商来提供各种应用。电信的主要目标仍然是提供方便快捷的网络接入服务，通过视频通话等有价值的增值业务来推动自身的发展。这个平台在今年5、6月份开始测试，主要原理是通过IPX协议来模拟局域网的环境，系统内不存在任何官方的服务器，主要是由玩家自己来建立和加入游戏，因此对线路的要求比较高，基本上必须是宽带接入才能达到比较好的游戏效果。至于版权的问题，我们认为目前这个平台系统内并不包含任何游戏代码，我们也不提供游戏的客户端下载，需要用户自行购买。现在系统处于测试阶段，正式开通时我们会逐步开始考虑正版认证的问题，在这方面为我们开发这套系统的开发商已经开始和各大游戏代理商进行接触，年底前推出的新版本可能



高青（左）和江一村（右）

会有些改变。

权益——听见游戏厂商们的鸣笛了吗？

针对这个问题，记者与国内各主要游戏厂商取得了联系，由于该平台涉及到武汉奥美公司所代理的多款当红游戏，因此他们的态度最为强烈，专门为本刊发来了公司关于这个事件的正式声明，全文如下：

电脑游戏领域一直是侵犯知识产权的重灾区，从最早的盗版光碟到伪正版，而现在则出现了一种危害性更大的形式——“私服”，它不仅侵害了厂商的利益，同样也侵犯了正版玩家的利益。

例如暴雪的战网（Battle.net）是专为暴雪游戏而设的一个网络平台，它为来自全球各地的暴雪玩家们提供了一个聊天和游戏的场所，并且玩家无需缴纳任何费用，只要拥有暴雪游戏的正版CD-KEY即可。然而，私服并不需要任何CD-KEY的验证，也就是说任何一张盗版光碟或者伪正版游戏软件都能登录到私服并开始联网游戏。这是一种非常严重的对于知识产权的侵犯，它严重侵害了厂商以及正版用户的利益。

然而令人遗憾也令人心痛的是：国内某些正规的机构以及著名的网站也加入了私服的行列。他们本来应该致力于促进国内正版游戏事业的发展，以及保护知识产权，进而维护法律的尊严，然而他们却走得太远了，甚至是背道而驰。以下这段摘自某家私服的网页：

“该游戏平台是一种全新概念的游戏驱动器系统，为用户提供了一个多人联机游戏对战平台，能够让游戏玩家很轻松地通过Internet进行通常只能在局域网上进行的种类繁多的多人联机游戏。”

其中所提及的“通常只能在局域网上进行的种类繁多的多人联机游戏”中就包括我公司出品的《星际争霸》，《暗黑破坏神》，《反恐精英》和《魔兽争霸Ⅲ》等热门联网游戏。

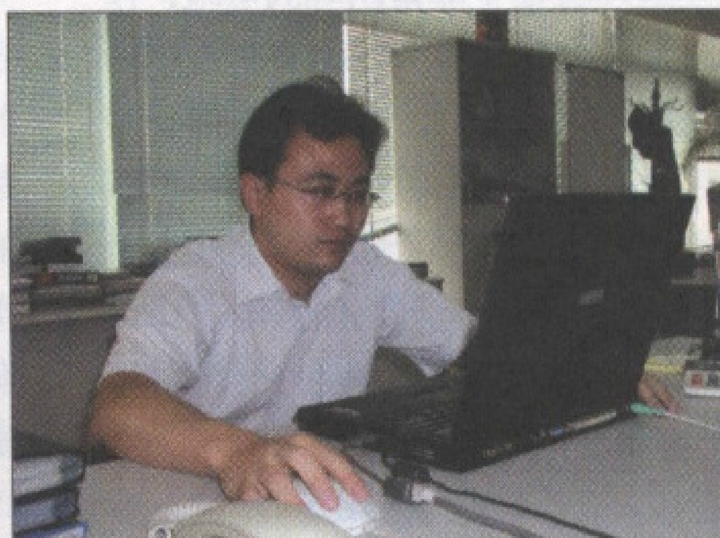
中国已经加入了WTO，在知识产权上必须遵守世界通行的规则，更重要的是全国玩家的正版意识正在逐步提高。中国的正版游戏市场经过了众多厂家多年的培养，现在已经稍具规模。然而要想毁掉这一切远比建立它来得容易，我们希望国内这些网站或机构不要光顾一己的私利，做出破坏规则的事情。

最近，暴雪以及雪乐山等合作伙伴已经正式联系奥美，希望奥美协助他们联手打击中国私服。奥美和我们的合作伙伴对于私服的态度是非常明确也是一致的：“第一，坚决反对；第二，如有必要将采取法律手段捍卫自身的合法权益。”奥美将同暴雪及雪乐山全力合作，下述的Bnetd事件可以作为那些国内私服的前车之鉴。

所谓Bnetd事件是指一个名为“Bnetd”的战网服务器端模拟程序，该程序可以支持《暗黑破坏神》、《暗黑破坏神Ⅱ》、《星际争霸》和《魔兽争霸Ⅱ》等游戏的联网功能。并且有一家ISP商提供了服务器。暴雪为Bnetd列出的罪状主要有二：1.反向工程；2.助长盗版。其中“助长盗版”是指Bnetd绕开了对CD-KEY的查验步骤，这样一来盗版的使用者也可以连入服务器，根据美国“数码千年版权法案”中的“反规避条款”，在美国散布任何规避著作权人所采取保护其著作权之技术的设备或技术者，构成违反著作权法，将被处以最高50万美元的罚金及5年有期徒刑。事件最终以Bnetd的失败而告终。

这些私服的行为，唯一的结果就是肥了盗版商，是对知识的犯罪，和现在的大环境完全背道而驰。其实这些提供私服的网站和机构应该和正版厂商并肩合作，共同保护知识产权，共同打击盗版，共同发展中国的游戏事业。现在一些国内的私服，也开始意识到了问题的严重性，积极主动地和我们联系，寻求共同发展，但愿有更多的私服能顾全大局，努力摆脱盗版助长者的恶名，这也是最好的解决方案。最后也忠告那些执迷不悟的私服，不要继续做让亲者痛、仇者快的事情，现在不悬崖勒马，结果一定是搬起石头砸自己的脚。

此外上海育碧（Ubi）公司主管市场与销售的副总裁兰海文在接受记者的采访时表示，上海育碧公司事先并未接到任何通知，也不太清楚这个事件的详细情况。不过电信介入游戏市场应该是件好事，育碧公司早就希望能够为正版的游戏玩家提供这样的增值服务，因此电信不做育碧公司自己也会着手开展这方面的工作。此前就算是正版的游戏玩家想要联网对战，也只能到网吧或在公司里玩，很不方便。育碧公司在这样的平台上的目的并不是要增加收入，而是希望能够更好地回报正版用户，不管是谁来提供服务，只要是正版玩家，育碧都不希望收取任何额外费用。至于在版权方面的问题，我们认为上海电信数据中心可能是因为发展太快，没有考虑全面。比如在该平台上涉及到的由本公司代理的《魔法门之英雄无敌Ⅲ》，由于合同期已过，上海育碧想提供这样的联机对战平台都需要再与原厂重新商谈，而不可能是随心所欲的。



上海育碧（Ubi）公司副总裁兰海文。

记者另外还采访了美国艺电（EA）北京办事处的相关人士，不过他们表示由于情况不明，公司暂时不便表态。该公司的“极品飞车”系列和“FIFA”系列游戏都是该平台上非常受欢迎的游戏，另外他们并未获准在国内上市的游戏《红色警戒2》也列入了该平台的支持列表。

（下转第130页）

■本刊记者 古留根尾·我我神

新闻直击

登陆中国，《无尽的任务》

为了在中国推出大型网络角色扮演游戏《无尽的任务》（Ever Quest），上海育碧近日在北京三里屯举办了一次聚会式的新闻发布会。据悉，这款游戏将由索尼在线、育碧软件、新浪网和英特尔公司合作在中国推出。索尼在线副总裁辛迪·阿姆斯特朗、育碧软件欧亚及中东区总裁阿兰·科尔、育碧在线副总裁兰吉利、英特尔北亚区战略合作总监宁卓人、新浪网总裁汪延，以及上海热线副总经理戎国强应邀与会。

WE FEEL FORTUNATE TO HAVE THE OPPORTUNITY TO ENTER A MARKET WITH SO MUCH OPPORTUNITY & TO DO SO WITH A PARTNER THAT KNOWS THE MARKET & CAN DO SO SUCCESSFULLY — UBISOFT.
CYNDI SONY online

Our strong and deep wish is that Chinese gamers find as much fun as the other EVERQUEST players on the planet. Our duty will be to help as much as we can the Chinese gamers, thanks to our partners, sina online, INTEL, Shanghai online and naturally Sony online.
Have fun with EVERQUEST
Let's get SOME!
Alain CORRE

We hope you will make your new Fantasy World.
It's yours! Imagine your own Adventure!
Gilles ubi.com.

阿姆斯特朗小姐、科尔先生和兰吉利先生为本刊签名。

作为国外公认第一的网络游戏，《无尽的任务》注册用户目前已经超过43万，其资料片也开发出了《库那克的遗迹》（The Ruins of Kunark）、《维里斯的伤痕》（The Scars of Velious）和《露卡琳的黯影》（The Shadows of Luclin）。新的资料片《无尽的任务——神域力量》（EverQuest: The Planes of Power）目前也已经在美国上市。这次引进中国市场的将是该游戏的最新版本《露卡琳的黯影》。而育碧在保证汉化该版本的游戏之外，也在积极争取能将最新的资料片引入中国。

就在两年前，电子艺界也曾经打算将《网络创世纪》引入中国，然而后来却因为市场考察的结果不甚理想而夭折；这次《无尽的任务》的引进，对索尼在线和育碧软件来说无疑也是一种挑战。在接受本刊记者的独家采访时，育碧在线副总裁兰吉利就此问题回答说，正是因为中国市场和国外不尽相同，所以在经营策略上，公司联系上海分部做出针对国内的一系列调整。在游戏中，服务器将会分类归列：有传统的游戏服务器，有专门的PvP服务器，以及针对《无尽的任务》强调组团冒险的性质，满足喜欢独立进行游戏的那些玩家的角色扮演服务器等。索尼在线副总裁阿姆斯特朗小姐则对有关汉化的问题进行了回答，游戏100多万字的翻译将全部由上海育碧的专业翻译人士负责，力求将游戏塑造得更加友好亲切。



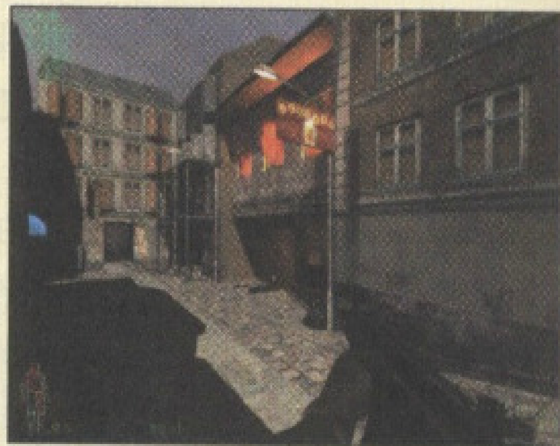
阿姆斯特朗小姐（左）、科尔先生（中）和兰吉利先生（右）接受本刊独家采访。

目前，游戏的内测工作已经展开，12月将开始正式测试。

孔雀王情侣VIP客户端抢注

伴随着公开测试，“孔雀王VIP豪华版情侣装客户端大抢注”活动也已经开始，玩家们可以去孔雀王的官方网站www.kjkingonline.com及各大游戏网站抢注。活动获奖者将获得“孔雀王VIP豪华版情侣装客户端”，以及曾在由韩国著名游戏杂志《Onplayer》举办的“网络游戏明星人气榜”中一举夺魁的女角迦罗妲（中文名：姬岚影）原版性感海报。

新天地《世界新秩序》



得到原厂汉化支持的新天地互动多媒体，拟在国内同步推出欧洲新上市的反恐游戏《世界新秩序》简体中文版。同流行的《反恐精英》相似，《世界新秩序》也是一款以警匪作战为主题，同时侧重联网和单机游戏的射击作品。其独立的买枪系统，允许玩家在重量所限的情况下自由搭配所携带的武器。此外，购买的概念被等级与经验值所取代，击中敌人或完成任务的玩家可以得到一定的经验，提升等级，并由此选择更为高级的武器，享有特殊移动上的优势等。游戏提供包括死亡竞赛、拆弹、营救人质、核弹危机和逃脱共5种联网对战模式，附带12张地图。预定零售价49元。

（上接第129页）

尾声——握手还是对抗?

众所周知，国内游戏行业的发展一直处于非常困难的境地，作为媒体，我们希望看到越来越多的社会力量都来关注和支持这个行业，使它走上健康快速的发展道路。从这个意义上来说，电信业涉足游戏产业应该是件好事，也应该是促进游戏产业发展的一个很好的机会。事实上，很多地方的电信部门早就注意到游戏产业对自己所具有的重要意义。比如263首都在线、天府热线等地方电信运营商，均已开始提供类似于上海电信数据中心这样的网络游戏对战平台。

但是在这个事态的发展过程中，我们感到电信部门并未充分注意到游戏行业的自身利益，而只是从自己的角度出发考虑问题，长此以往必将给双方带来伤害。

其实游戏产业的发展与电信业务密不可分，双方存在着巨大的共同利益。而以电信部门所拥有的实力，如能全力投入支持游戏产业的发展，对游戏产业的意义也十分重大，反过来游戏产业的发展也会给电信带来丰厚的回报。我们注意到在最近上海育碧推出著名网络游戏《无尽的任务》时，上海热线在其中扮演了重要的角色，但是从全国范围来看，电信业与游戏业之间像这样的紧密合作还是太少了一些。

实际上这就是一个博弈的典型局面：合则两利，分则两败俱伤。在这个时刻，我们期待双方都能采取合作务实的态度来解决这个问题，我们更期待多赢局面的出现。

[“仙剑二”是否会再度延期?]

■本刊记者 野花



也许没有任何一款中文游戏的续作会像“仙剑二”这样牵动广大玩家的心了。在大宇咨讯与中国内地的发行商寰宇之星联合宣布将于2002年12月31日前正式推出《仙剑奇侠传二》以来，广大玩家在期待的同时，也似乎更关心这款等待已久的大作能否如约而至。

本刊记者特地采访了北京软星科技有限公司的总经理、《仙剑奇侠传》的制作者姚壮宪先生，在问及目前盛传的关于仙剑二因制作原因将再度延期3个月的问题时，姚先生首先表示，目前没有接到台北总公司关于游戏将延期的正式通知。从目前的进度来看，游戏已经基本完成，只是在不断地修饰和雕琢，虽然在人物、剧情方面不会做大的修改，但会对主要角色的肖像进行重新绘制。当记者问到目前玩家普遍关心的二代游戏能否达到一代的高度时，姚先生说，仙剑的魅力也许并不是依靠出色的画面以及动听的音乐，而是对于人物细腻准确地刻画以及让玩家感动的剧情，因此，为了突出与一代的不同，才特意设计了此次的主角王小虎。从性格上王小虎将与李逍遥相反，他诚实、憨厚，甚至有些木讷，而此次剧情的重点将依靠两个全新的女主角来突出。姚先生特别提到了女主角苏媚，也是一个他本人非常喜欢的角色。李逍遥以及天生带有灵异功能的8岁女童李忆如只能算是游戏中的客串配角，不会卷入游戏中的情感纠葛。本次游戏的结局依然会留有悬念，但不会像一代那样让玩家看不懂。从结局来看，整款游戏不能说是悲剧，应该是以凄美而结束。

作为本次“仙剑二”的总监制，姚壮宪先生每月有一周时间从北京飞赴台北大宇公司监督整款游戏的研发。他表示目前台北大宇公司已调集全部制作力量投入到该款游戏的制作中，包括刚刚制作完《轩辕剑肆》的DOMO工作室的全体成员。目前大宇公司的另一个研发基地——上海软星科技公司已经开始制作《仙剑奇侠传三》，该游戏将采用3D技术制作。

而中国内地的发行公司寰宇之星近期也表示，根据目前游戏的开发进度来看，“仙剑二”预计将会于2003年春节前上市。作为该游戏的内地发行商，他们也希望看到更高品质的“仙剑二”。据业内人士分析，由于台北大宇咨讯是一家上柜公司，游戏产品的延期上市将影响到公司财年的业绩及财务状况，因此“仙剑二”长时间“跳票”的可能性不会很大。而据发稿日刚得到的消息，《仙剑奇侠传二》定于2002年12月20日上市，售价89元；而同时发售的《仙剑奇侠传二》珍藏版价格待定。


姚壮宪接受本刊采访。

[来自俄罗斯的游戏公司]

■本刊记者 古留根尾·我我神


尤丽娅小姐向本刊介绍布卡公司的情况。

几天前，一封来自俄罗斯的电子邮件吸引了我们的注意。发件人尤丽娅·格里鲍诺索娃是俄罗斯布卡公司公共信息主管。今年，以公司总裁为首的一个代表团飞抵中国，同中国的合作伙伴和出版界见面，并演示他们最新的游戏系列。本刊就此对尤丽娅小姐进行了采访。

作为俄罗斯主要的电脑游戏制作公司之一，布卡公司在国际市场上有一定的知名度。公司成立于1994年，早期主要从事电脑游戏和电视游戏的推销。随着规模的扩大，逐渐开始与索尼、任天堂、世嘉等游戏公司进行合作，并将发展方向拓展到电脑游戏代理领域，与Acclaim、Activision、美国艺电、Virgin、Interplay和Eidos等公司保持着密切的合作关系。布卡公司在1996年发行了自己的第一款代理游戏《俄罗斯轮盘赌》，由此步入了制作/发行公司的行列。公司在1998年得到批准，开始在俄罗斯和前苏联一些国家发行外国游戏产品，并以此作为公司主营方向的一部分。这次来到中国，公司的目的就是想对中国庞大的游戏市场进行调查和研究，寻找合适的合作伙伴，以便能在日后展开相应的业务。根据记者的了解，俄罗斯的市场情况和中国差不多，但没有中国市场那种膨胀的潜力。和这里一样，俄罗斯的盗版同样猖獗，布卡公司为此尽量降低产品价格，做到薄利多销。同时，他们还保证，在将来面向中国进行游戏的销售时，也会依照顾客经济承受能力的大小来制定游戏价格。

在和尤丽娅小姐的交谈中，我们还了解到，俄罗斯市场几乎没有网络游戏存在的份额，这也是公司中国之行十分关注的问题之一。在俄罗斯，玩家成分更倾向于欧洲，大多数人喜爱角色扮演、第一人称射击游戏和即时战略游戏，纸上游戏也是人们日常休闲的一部分。尤丽娅小姐开玩笑说，她本人每周都要和朋友们组团玩龙与地下城规则的纸上游戏，通宵达旦两昼夜。因此，在针对中国市场进行游戏引进和开发上，公司必须有专门的针对性和指向性。据记者了解，布卡公司打算在中国首先建立一个办事处，针对市场展开游戏代理业务。在不久的将来，他们还会为中国的玩家开发制作游戏，甚至会顾及人们的口味，朝网络游戏方面发展。有关布卡公司的进一步消息，本刊将在日后跟踪报道。

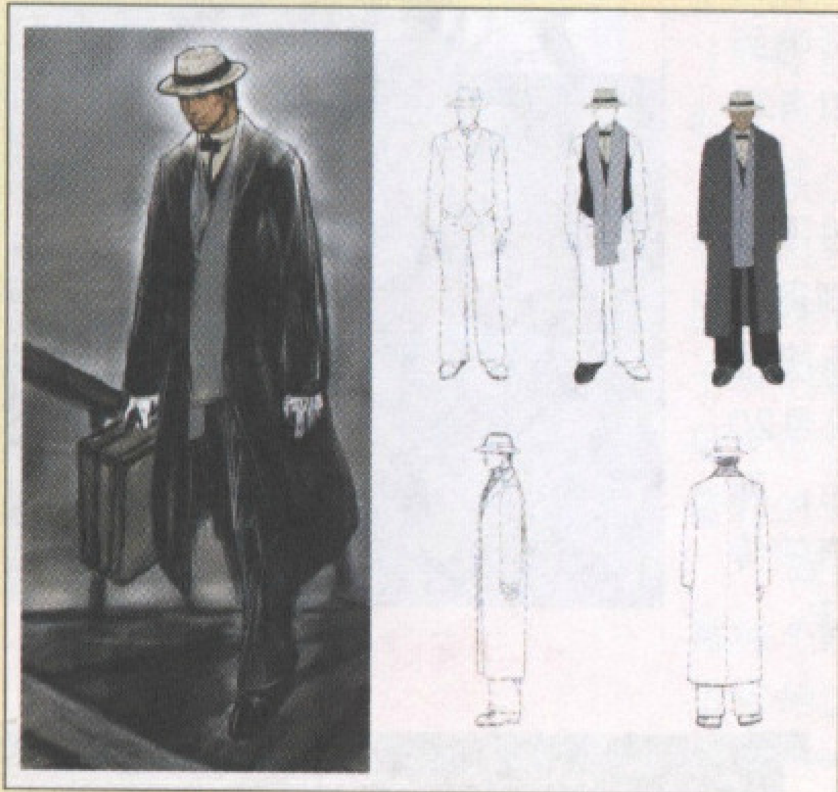
《大秦悍将》制作小组访谈录

■本刊记者 Littlewing

《大秦悍将》作为首款国人自主研发3D引擎制作的第一人称射击游戏，已经发布有一段时间了。那么这个引擎到底是怎样的？欢乐亿派为什么要花4年的时间去开发这样一个引擎？欢乐亿派近期又有何打算呢？记者于近日采访了欢乐亿派的总经理王彤彦，让我们看看他是怎么说的。

大众软件：您好，《大秦悍将》已经上市一段时间了，它的反响是否达到欢乐亿派预期的目标呢？

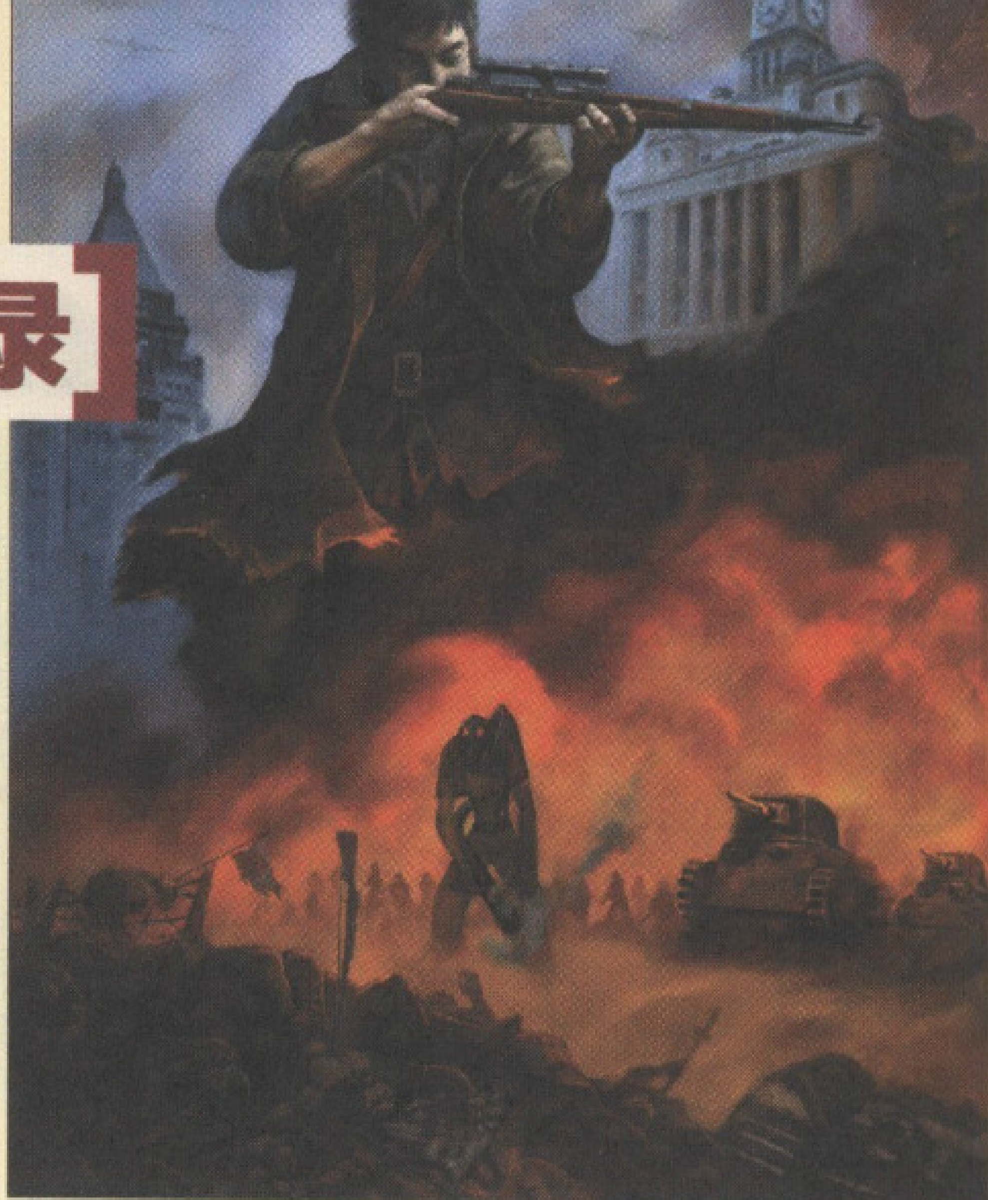
王彤彦（以下简称"王"）：《大秦悍将》在国内的销量将近2万套，《大秦悍将》战网在周末也平均能保持30人在线。目前欢乐亿派正在和国外的代理厂商洽谈，预计本月《大秦悍将》在美国的上市将给公司带来更大的收益。



主人公原画草图

大众软件：您认为一个游戏产品的国际化需要哪些因素？

王：首先它要具有本土的外壳和易于沟通的题材，也就是说这个游戏必须要有中国特色但又能让国外玩家不会因为过于本地化而感到难以理解；其次是要有明快的节奏，这也是正统国产武侠RPG不适合推向国外的症结所在；第三是要有出色的美工，因为那些制作精良的欧美大作已经把国外玩家的眼界培养得很高。



《血战上海滩》游戏海报

大众软件：《大秦悍将》的引擎与国外相比有什么不同，差距又在哪里？

王：《大秦悍将》的引擎是国内第一个3D引擎，具有完备的编辑器；在残痕延展、隐藏贴图等方面都接近了国外水平，但在光照系统和动态光影上尚有缺陷。与《雷神之锤Ⅲ》、《虚幻》不同，由于《大秦悍将》采用室外场景，室外光源问题就更难解决。《大秦悍将》的引擎相当国外1999年的水平，目前还在不断地完善和改进，我们做这个引擎是希望玩家知道中国人也可以自己解决技术问题。

大众软件：那么欢乐亿派下一步有何打算？

王：除了完善《大秦悍将》的战网功能和制作新的比赛地图外，我们正在开发一款抗日题材的单机第一人称射击游戏《血战上海滩》。《血战上海滩》将沿用《大秦悍将》的引擎，游戏注重场面的火爆和战斗的爽快；日军死亡的动作都采用动作捕捉制作，看着日本鬼子死在你面前将让玩家体会到复仇的快感。游戏目前已经完成了60%，预计在年底与玩家见面。

大众软件：谢谢您接受我们的采访。

■本刊记者 古留根尾·我我神

95963 "第二代主叫"再添新游戏内容

日前，263网络集团宣布与中文游戏网站"联众游戏世界"达成合作协议。拨打95963上网除享受"上网通话两不误"等第二代主叫接入功能外，还可获得联众游戏世界网站的会员资格与财富值。北京与广州地区使用95963上网的用户，凡以"ourgame"为用户名和密码的，上网累计每达到10小时就可获赠10天联众会员资格以及350点财富值。活动将累计进行，会员资格和财富值可再拨再得。

对于此次合作，263网络集团市场总监毛新表示，从市场调查来看，网络游戏需求呈不断上升趋势，所以尽管之前95963已经包含了丰富的游戏内容，但263仍将继续加强"第二代主叫接入"中游戏的重量级。而与全球注册用户超过6 000万，最高同时在线人数超过300 000人的联众进行合作，也正是基于这种考虑作出的决定。

《神界》Flash游戏

隶属于CDV合作站点GameSpy的RPGPlanet最近获得授权，制作了一个《神界》的Flash卡片游戏，并准备了Videologic的高品质音箱和10套国外原版《神界》作为游戏奖品。卡片游戏的玩法非常简单，一开始玩家和黑骑士各有8张卡片，每张卡片上有6个不同的属性：体力（Vitality）、魔法（Magic）、强壮（Strength）、敏捷（Agility）、智力（Intelligence）、体质（Constitution），每个属性后都有一个数值，玩家可以选择一个属性与黑骑士拥有的卡片对比。如果其数值大于黑骑士卡片中该属性的数值，则玩家获胜，赢得一张卡片，并且继续选择属性；反之则黑骑士获胜，玩家失去一张卡片，由黑骑士来选择对比属性。失去所有卡片游戏即告结束；赢得所有卡片玩家可将自己的资料提交给RPGPlanet，抽取229欧元的高品质音箱和10套原版《神界》奖品。活动参与地址为：http://dynamic3.gamespy.com/~divinity/index.php?txtShow=page&ref=120027324414。



数码GAME

84.9%：EA异常骄傲地发布新闻，称其已经统治了84.9%的足球游戏市场。它的《疯狂橄榄球2003》占据了市场份额的82.7%；而《NCAA足球2003》则包揽了99.1%的市场；至于篮球游戏市场，EA打算用最近的《NBA实况2003》来支配。

500：法国《回声报》报道，Infogrames由于财政问题已经精简了其在欧洲60%的部门，从法国、德国到英国，约有500人被解雇。

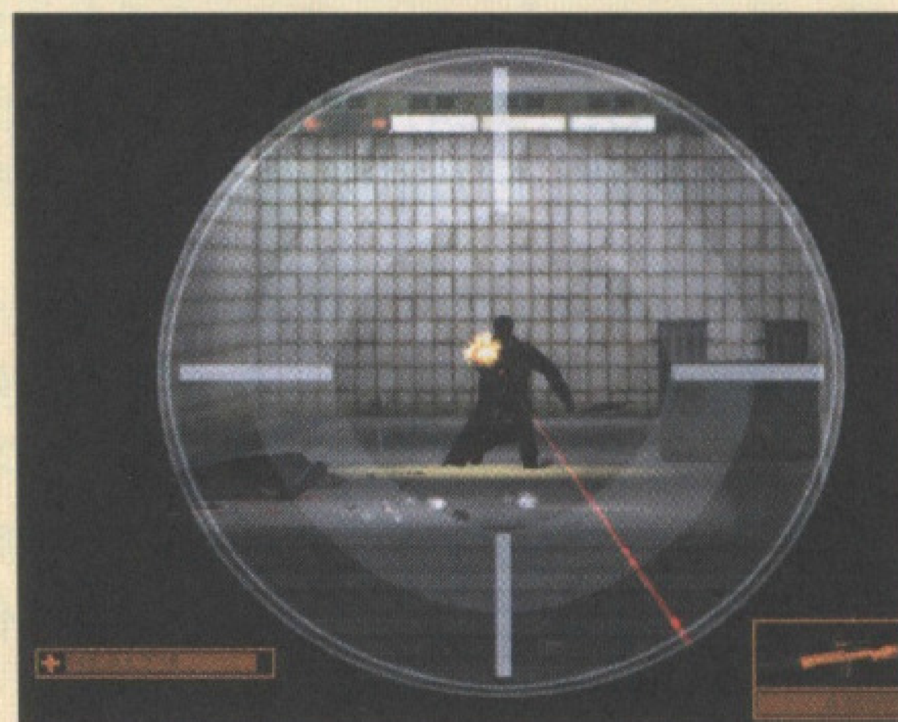
20 000：独立游戏节刚公布了2003年入围提名名单，并公布了20 000美元现金大奖。今年共有73项游戏入围提名，比去年多了50%。

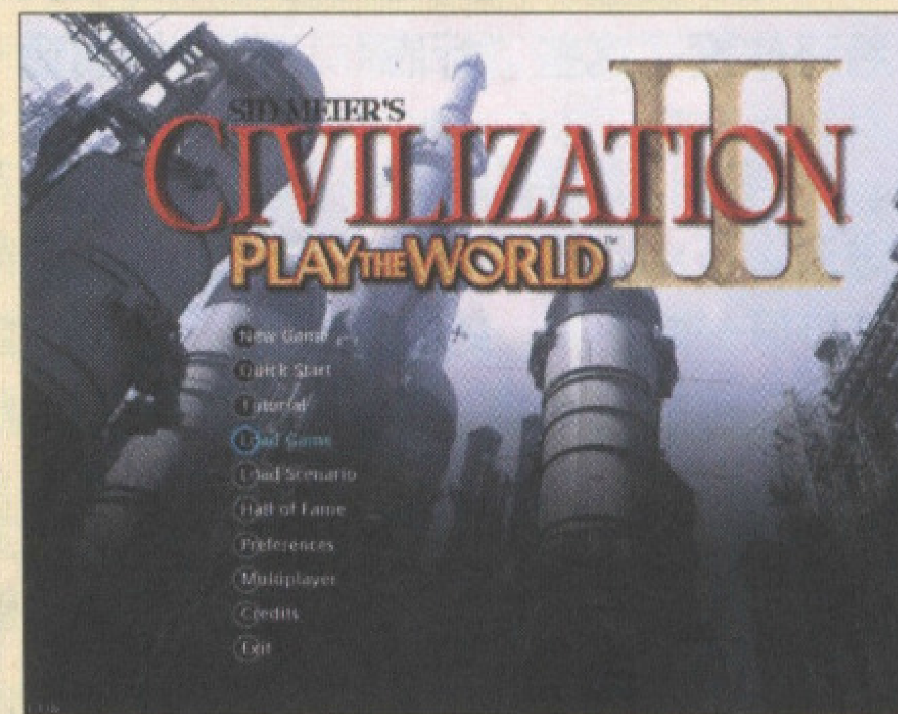
20% 的游戏评论

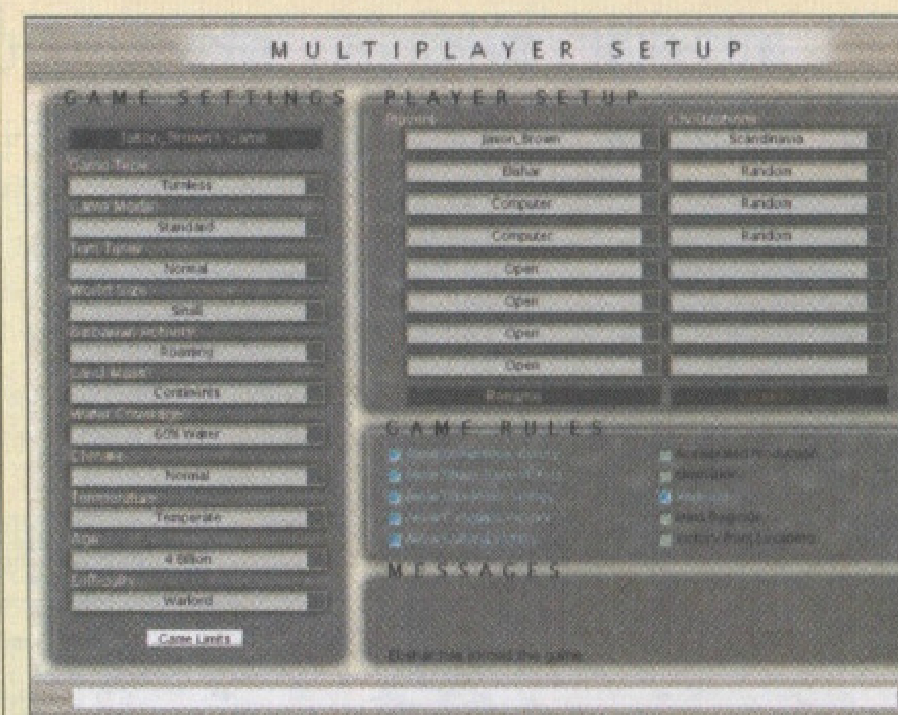
■本刊记者 古留根尾·我我神











以下的消息并不一定对你的胃口，而事实上大多数情况下生活中真正令我们满意的地方只有20%。鲜有私车的编辑们，最近刚刚对《战地1942》（Battlefeild 1942）的连线表示生厌，旋踵又迷上了《极品飞车——热力追踪Ⅱ》（Need for Speed：Hot Pursuit II）。尽管大家的机器配置应付起这个高端的家伙来多少都有些吃力，以至于保时捷和法拉利跑起来都好像气垫船一般飘忽，但下班之后房间里的引擎声依然不断。而地球的另一边，人们却因为害怕在街上无缘无故就被5.56毫米的子弹击中，连车子都不敢开出去。此事将通过一系列微妙的连锁对我们产生影响。首先华盛顿特区地方的沃尔玛大卖场里，就把《狙击手——复仇之路》（Sniper：Path of Vengeance）这样一款游戏撤下了零售货架。与此同时，沃尔玛的代表人却要说产品只是在现阶段显得过于敏感，而该举措并不是说枪击事件和游戏有什么联系。其中微妙之处何在，你自然看得出来。

电脑上被取消开发的《指环王——双塔记》（The Lord of the Rings：The Two Towers）此时却在家用机平台上大放异彩，不由得叫人分外眼红。除了美国艺电敲定在北美发行其PS2版本，并在稍后让GBA玩家也能领略到甘道夫的风采之外，年底该游戏还将在GameCube和XBox上占据一席之地。相比起只有《指环王——护戒使者》（The Lord of the Rings：The Fellowship of the Ring）的我们来说，景况的确是惨了一些。新一代《古墓丽影》的延迟更是让这个冬天变得无聊之极。“Eidos承认，圣诞节没有《古墓丽影》”的大标题出现在各个游戏网站上的事实，就很是说明问题。原本计划在本月中旬上市的《古墓丽影——黑暗天使》（Tomb Raider：Angel of Darkness），由于公众认为还不适合在PS上发售，此外在预定发售日期前一个月还没有进索尼公司的质保部进行检测，因此不得不食言而肥。　同样遭到拖期命运的还有《冠军足球经理4》（Championship Manager 4）。尽管官方还没有给出确切的上市日期，但根据跳票时间和玩家怒火成正比这条铁律判断，《黑暗天使》很可能在明年的2月就可出现在市面上，而《冠军足球经理4》年底发行的可能性则要更大一些。

好消息还是有的。《命令与征服——将军》（Command and Conqure：General）的多人试玩已经通过E-mail邮寄给了近3 000名测试人员。对于那些从《命令与征服》时代走过来的玩家来说，这一经典的系列再怎么糟糕都不要紧，关键就在于只要它还存在就行。更何况从目前的资料看，《将军》说不定不会像《Red Alert 2》那样嚼之无味，弃之可惜。品味不同造成的差异还体现在人们对新作《神话时代》（Age of Mythology）的评价上。有人认为它和《Age of Empire》并没有什么太大的区别，缺乏独立的创意精神；而对于国外很多玩家来说，精细的画面、描绘不求甚解的一段历史，以及微软的商标就已经说明一切了。这就好像他们对待《魔域帝国——苍狼之冬》（Battle Realms：Winter of The Wolf）的态度一样：没有人需要知道战国时代或者日本武士究竟该是个什么样子，玩家所需要的只是那种浓郁的异国风趣。也就是说，同样是收集资源，或者人们厌烦了采矿和砍树，农民收割水稻说不定更能吸引消费者。毫无疑问，《苍狼之冬》将延续《魔域帝国》的东瀛风格；由《魔兽争霸》和《命令与征服》的开发人员制作的游戏这一卖点，自然也就不必再说。

玩家群指向性独特的《文明Ⅲ——游戏世界》（Civilization III: Play The World）已经压完了盘。痴迷往日旧梦的人一样兴奋不已，厌恶冗长策略的人还是不屑一顾。《虚幻锦标赛2003》（Unreal Tournament 2003）放出了Linux服务器的免费补丁，只在免费的Linux服务器上起作用，而不会同市面上贩卖的零售产品相兼容。对此我们只能说，非官方势力尽管不能小觑，但除了铁杆玩家之外又不知道会有谁去捧《虚幻》的场。只有一个消息才能叫所有人都改变视线的聚焦：《星际争霸——幽灵战士》（StarCraft：Ghost）又有了一段全新的录像下载，其内容演示了这一电视动作游戏的某些操作和画面，同时还强烈表现出暴雪的制作进度和勃勃野心。P

编辑导语

周末。香山。红叶。三五好友。一壶清茶。

美么？小资么？幸福么？

那么，如果改为：

周末。香山。垃圾。人山人海。一山果皮。

如何？

说实话，每每逛超市我都觉得货品不全，不是少了爱吃的这样东西就是少了那样消磨时间的好东东，没想到这次的香山之游倒是长了不少“见识”。

走在崎岖不平的山路上，冬日的暖阳洒在身上，香山虽谈不上层峦叠嶂，却也别有一番情趣。天气虽然已经很冷，但满山的叶子却仍有小半不肯换上红色的秋装，仍是一身戎装，一片生机勃勃的样子。这一天的天气也分外晴朗，高高的天空上悠闲地飘着几丝白云，站在鬼见愁侧面的山坡上，只见对面的人群就像是一条长龙，源源不断地涌上山头。用同事的话来说，鬼见愁就像是一座非洲蚂蚁窝，当然，我们也是其中一员。

在上山之前，同行的队员中有人已经打印好传单分发给我们，上面清楚标明采摘红叶、折树枝的罚款金额，当然也少不了保护环境的标语。不过，看来在山上那些迎面走来的朋友们显然没听说这事儿，手里攥着一把红叶就好似火把一样，得意地向同伴们炫耀着，面对我们惊愕的目光也毫不避讳，反而显出骄傲之色。孰不知，我们正在暗自计算着他们手里拿着多少叶子，应该交上几百罚金。

在小道边，随处可见各种纸屑果皮，它们以各种奇怪的姿势摆成一行。也不知道是谁怕迷路，所以在沿路放置了这些“标志”，看来他们还一心指望着按这些“标志”下山哩。

其实，上学的时候，我和不少的朋友出去玩就知道自己带个口袋，把那些既不能吃也不能玩的东西放进去，下山以后再找垃圾箱处理掉。记得工作以后，一次随人外出，看到别人丢掉的东西，自己还会拾起来装好一同丢掉。如今是变懒了，而且也不知道自己要带多大的一个口袋才能把整山的垃圾拾起来，所以，也只好各扫门前雪，只是心中见到这些随处乱丢的垃圾还是看着碍眼。

本来周末与几个同事相约游香山、赏红叶是一件赏心悦目的事情，人山人海也是意料之中，只是这或深或浅或红或绿的垃圾却让这一天变得略有缺憾。

如果你是个勤快的人，那么请你游山时多伸一下手，多帮青山保持净容；

如果你是个懒惰的人，那么请你游山时少带点垃圾，自己也省了力气不是？

如果你是个坏人，那么我也无话可说，请扔吧……但是别忘了交罚款！

上弦月

SUKI@POPSOFT.COM.CN







Roller Coaster Tycoon 2

■晶合实验室 古留之柴

游戏类型	模拟经营
制作公司	Infogrames
发行公司	天人互动
上市日期	2002年第四季度
编辑期待度	♥♥♥♥♥

编者按：关于模拟经营游戏，人们恐怕首先想到的是《模拟城市2000》，这款只有几兆大小的游戏培养了一代人，可见游戏的大小与游戏性的关系不大。之后的"主题"系列和《模拟人生》更是以华丽的姿态，把模拟游戏推向一个新的高度，然而《过山车大亨》这个看似不起眼的游戏却得到不少玩家的青睐。相对于"主题"系列和《模拟人生》而言，《过山车大亨》没有华丽的画面，但游戏中提供的工具和材料资源却要丰富得多。与《模拟城市》系列比较，《过山车大亨》不仅仅有规划的乐趣，它还注重设计和经营的乐趣。总结起来，《过山车大亨》就是一款涵盖设计、规划、经营三方面乐趣的模拟经营游戏。尽管《过山车大亨》在画面上没有什么突出表现，但它拥有模拟经营游戏最实质的内容，这就是我们今天介绍《过山车大亨Ⅱ》的原因。如果你真的是从设计规划、经营管理的战略角度看待这类游戏，就应该选择《过山车大亨》系列。

坐下来仔细想想，模拟游戏的魅力究竟在哪里？它没有火爆的战斗场面、没有曲折的故事情节，一个以管理和经营为重点的游戏，到底是怎样吸引人的？你不能简单地用"就是有这种口味的人"作为搪塞的理由。毕竟，每次安装上一款这样的经营模拟类游戏，玩家心中难抑的兴奋之情都不是假的。

如果你还记得第一次玩上这款作品时的乐趣所在，那么一切都好说多了。《过山车大亨》与所有那些泛滥的经营模拟游戏不同的地方以及它唯一的卖点，就在于它模拟的是一个过山车主题公园。这里面的因果关系也许有些牵强，但你应该了解，那些在嘉年华会大转盘上兴奋嘶喊的人们，对感受地心引力的要求是多么迫切和狂热，那么也就不难理解他们为什么会为那样一款作品掏腰包了。

对于那些熟稔了《过山车大亨》的玩家来说，其实根本没有什么可说的，这不过是趁着前作销量火热，继而跟风而上打算横捞一笔的又一个例子而已。《过山车大亨Ⅱ》无论是在游戏性还是在核心创意上，都将延续《过山车大亨》的优良传统，并锐意保持。你所需要做的只是在一片空地上进行有条不紊的规划，以一个建筑外行毫无头绪可言的头脑来协调各种大小设施的摆放，试图让这个称之为"主题公园"的地方正常运行起来，并且保证每个客人进来的时候董事们都可以赚到钱。对于你来说，游戏的乐趣所在就是看着出纳收银机咔咔作响，以及一项颇具规模的娱乐事业被塑造起来的成就感；而对于笔者来说，所要做的仅仅是告诉你《过山车大亨Ⅱ》比原作在这方面做得更为出色而已。

正如很多人认为的那样，并不能把《过山车大亨Ⅱ》完全只看作一部简单的后续作品，虽然看起来除了什么都比原先多一点、大一点、更漂亮一点外，两款游戏没有任何本质上的不同，甚至有人抱怨说，经历了快三年半的时间，它不应该只是把一些东西的规模变大而已。场景的规划越发不在意写实美，而近似90年代卡通风格的简单游戏画面，过山车的自定义搭建仍然叫人摸不着头脑，反倒是某些作为点缀的物件做得太为过火——提供几













十种松树的选择，对于一个将注意力放在招揽顾客和献身娱乐事业的老板来说，是不是真的有其必要？基本解释是，游戏为了保证所有玩过和没玩过《过山车大亨》的消费者都能轻易上手，因此对游戏的整体并没有做太大改变。但相比较而言，这虽然有些冒犯那些满怀希望尝新的玩家，另一方面却能保证怀旧派的支持。

不管怎么说，游戏都有不能称为资料片的道理。虽然引擎没有什么改变，但过山车编辑器的确解决了一定的问题。地形的存在不仅仅是美观，有时它阻碍了预生成的过山车摆放，编辑器的存在使得设施对地形的适应成为了可能。你可以对已有的存档进行修改和编辑，以便它适应新地形的需要。剧本编辑器则稍微复杂一些。玩家可以选择剧情中需要用到的商店、转盘、场景等，制作自己的地形，编辑整个公园。最重要的是，玩家可以自己设定胜利条件，这让那些无法应付大型市场规划的人们有了享受细节部分的时间。对地形地貌的修正使得游戏从某种程度上更像《模拟城市》系列。不同的高度差不单单是规划上的需要，玩家完全可以借助这一点营造各种建筑气氛，比如在鬼屋的下面开一个洞口，让过山车从中穿过，使里外游客的尖叫声相映成趣。

当然，适当的转盘和过山车才是游戏真正的一景。列举新增了多少这种吓唬心脏的玩意儿实在没有必要，玩家只需明白，有人已经把一些规模大得不像话的过山车设计好了放在硬盘里，只等你调用现成的模块进行使用。技术的增进让加入更多有趣的元素成为可能，除了这些基础的主题设施之外，你还可以到处铺设路面、进行基本的绿化工作、安置食品和饮料店。比较温和的小火车适合那些低幼龄儿童，而微缩城市则更倾向于营造一种文化气氛。某些被认为可有可无的元素也不一定是毫无作用的废物，比如白色的雪松就很适合铺设在以冰雪为主题的大型过山车下，而火红的地砖则可以作为火焰主题碰碰车场的铺垫。事实上，很多时候，你并不一定要完成某个既定任务，无止境地赚取金钱，让整个主题公园保持一种生机盎然的运营状态，也是不少人的乐趣所在。还记得以前那些下了过山车在屏幕上呕吐的小人儿，以及为他们而衍生出的清洁系统么？请记住，你在创造一个就业机会，无论什么时候，你都会从这背后的奥妙中找到乐趣。P







撒雷母天使
圣女之歌Ⅱ

■北京 Forris

游戏类型	角色扮演
制作公司	风雷时代
发行公司	寰宇之星
上市日期	2003年1月
编辑期待度	♥♥♥♥

更丰富多变的视觉表现、更便利贴心的功能设计，相信接触过一代的玩家们一定大呼过瘾。



《圣女之歌Ⅱ——撒雷母天使》将承接一代的故事情节，女主角艾妲在离开故乡后直奔罪恶之巢亚萨城，为揭开人、神、魔复杂交错的阴谋同自己的伙伴一起勇敢地战斗着。玩家将跟随主人公艾妲、忽伦、茉儿等人，从斯坎蒂伐大陆的荒野冰原到诡秘的罪恶之巢——亚萨城，再转战进入魔鬼海域，揭开海上枭雄们不为人知的世界，最后甚至要和冥冥中牵引人类命运的神秘力量对阵决战。在这个过程中，玩家也许还会意外造访许多我们人类未知的神秘国度。整个冒险旅程估计将由700多个场景、近千个角色与玩家来共同完成。



此次二代的作品情节非常丰富，据主创人员声称，本来计划安排在三代中的剧情也一并放在二代中，以供那些认为一代剧情不够丰富的玩家好好过把瘾。

在画面效果上，本作较之一代的细腻真实而言要更加卡通化、虚幻化，融入了更多奇丽、幻想的成分，与一代的现实风格迥然不同，让玩家如入梦境。制作者为了突出二代的特点，并与一代能够有所不同、有所创新，对人物的阴影、色彩等都进行了进一步细化，尤其是光影效果与现实中的情况更为贴近，人物站在阳光下和站在阴影中所反映出来的效果将有明显区别。



虽然时下流行3D制作方式，但风雷小组并未一味跟风，而是根据游戏的实际需要采用了2D、3D相结合的方式，其实只要制作出来的效果吸引玩家，又何必要拘泥于形式呢?

二代的关卡在难易程度、过关技巧等方面也比前一代有所不同。除任务性质的小游戏外，在一些重要的地点还特别增设了机关入口，这可是需要玩家花一点心思来破解的哦。

在一代中出现过的“魔法石组合”系统仍会在二代中继续沿用，不同的是，在合成魔法的特效及威力上，二代将会带给玩家新的感受。游戏还新添了地图导航功能，凡是玩家在地图中走过的地方都会呈现在自动地图上，这样一来当玩家在迷宫中摸索时就不必像以往那样吃力了。看来，制作者更注重游戏的技巧性和趣味性，更希望玩家能够从游戏中品味那曲折的剧情，而不是把宝贵的时间统统耗在辨识道路上。



队伍的阵容也超越了一代。玩家可以自己随意委任队长，虽然玩家只能指挥4名队员应战，但即使是在战斗中也可以随时更换队员，这样面对不同属性的敌人，挑选出可以胜任的队员，以达到事半功倍之效，当然，也可以预选好替补队员，一旦场上有队员重伤则可以及时补上，以防功亏一篑。

敌人的AI经过调整也得到提升，在必要时会自动帮自己补血、自疗或是自救。在战斗模式上，二代依然延续了前一代的主要模式，不过，将为玩家提供更加丰富的战术和招式。值得一提的是，二代中更突出格斗游戏成分，所以建议那些喜欢格斗游戏的玩家也不要错过此作。



三国群英传Ⅳ

■游侠创作室 龙神将

游戏类型	策略
制作公司	奥汀科技
发行公司	寰宇之星
上市时间	2003年1月30日
编辑期待度	♥♥♥♥■

“醉里挑灯看剑，梦回吹角连营”，辛弃疾的这曲词阙正是我们期待这款游戏降临的心情吧？

第四代的《三国群英传》依然保持着奥汀科技传统与创新并续的做法，一方面将前作中百人混战进化为千人规模的大会战，另一方面则依然由玩家扮演君主角色，指挥千军万马开创霸业，进而统一天下。试想玩家轻点鼠标，千军万马便在凄厉呼喝声中往来冲突，满屏尽是震撼火爆的惨烈战斗——这该是何等壮观的战争场面。关羽、张飞、赵云……古典名著《三国演义》中那些传奇英雄们则可以尽显以一挡千的英雄本色。



就在玩家们谈笑间，在气势宏伟的古中国地图上，多少忠勇的将士在冲锋陷阵、流血牺牲——正是“了却君王天下事，赢得生前身后名！”

本作的创新方面主要表现为增加了前作所欠缺的许多游戏功能，并在游戏系统、游戏节奏和游戏操纵方式等诸多方面有所突破。首先是游戏地图放弃了沿袭了三代之久的固定路线，这使得三国武将们得以在广阔的中国大地上任意驰骋：游戏地图上除了隔绝交通的高峻山岭、曲折江河和茂密森林之外，都是可以自由通行的中原大地。如此一来玩家的攻或守都要仔细斟酌、随时警惕，因为玩家既可以派遣远征军去征服遥远地方的敌人，也可能被远道而来的敌人直捣黄龙，这使得游戏的互动性大为提高。在本作中将不仅只有前线会是战场了，在大举进攻敌人的同时，要随时注意防守自己空虚的腹地才行。



在战略方面，每当玩家支配的武将接触到其他势力的武将或城池时，就会自动发生战争。前面已经介绍过，游戏中不再有固定路线，所以玩家如能妥善利用这一点便可以绝对优势兵力包围合击敌军或敌城，不过也要留心自己可能成为占压倒性优势敌军的牺牲品。

而在战术方面，排兵布阵的战斗阵形有了新变化，本作中出现了多种多样的地形，要根据战场的天文地理情况和敌我兵种合理安排战术，布置战斗阵形。要注意没有通用的阵形，必须以“万变应万变”才是常胜之道。



玩家可向地图上的任意地点派遣军队，当决定目的地后，游戏系统会即时计算出武将的行动路线和旅途消耗天数。

同时，作为向日本光荣公司风格设定靠拢的体现，本作中出现了自选新武将的功能，而且还有很靓丽的美女武将出场哦！

最后，本作再次革新了游戏的战斗系统。百人大混战一直是《三国群英传》的招牌设定，在即将问世的四代中更是出现了千人混战的场面，奥汀科技得意地称其为“千人战”系统。除了在已被玩家所熟知的原有兵种基础上做属性调整外，《三国群英传Ⅳ》还加入了一部分新的兵种，以期达到加强游戏性的目的。



总之，《三国群英传Ⅳ》对前作的游戏系统作了一定调整，但在图像和音乐方面并没有大的改变。不过千人战斗系统也算发展到尽头了，单纯增加参战人数不是长久的办法，奥汀科技应该有更大的突破才行。也许最大限度简化内政系统的设定使它同《三国志》系列相比总是显得有些单薄，不过这也许正是我们能注意它的原因：它让我们打得很痛快，仅此而已。



新西游记

■北京 逸帆

游戏类型	网络RPG
制作公司	卓越数码科技有限公司
发行公司	卓越数码科技有限公司
上市日期	2003年年初
编辑期待度	❤❤❤❤■

《新西游记》从其故事背景设定之丰富、文化底蕴之深厚、武功道具之多来看，应该会是一部不错的作品。



从《大话西游Online》到暑期的《齐天大圣孙悟空Online》，我国的古典名著《西游记》已成为网络游戏炙手可热的题材。耳熟能详的故事背景，那段西游路上离奇曲折的冒险经历，即使跨越千年也依然深深打动着每一个读过它的人，让人恨不能也投身其中，体验一回“披星戴月、斩妖伏魔”的神奇经历。现在又一款以此为背景的网络游戏《新西游记》摆在了众位玩家面前，使玩家又有了亲身体验那段传奇的机会。



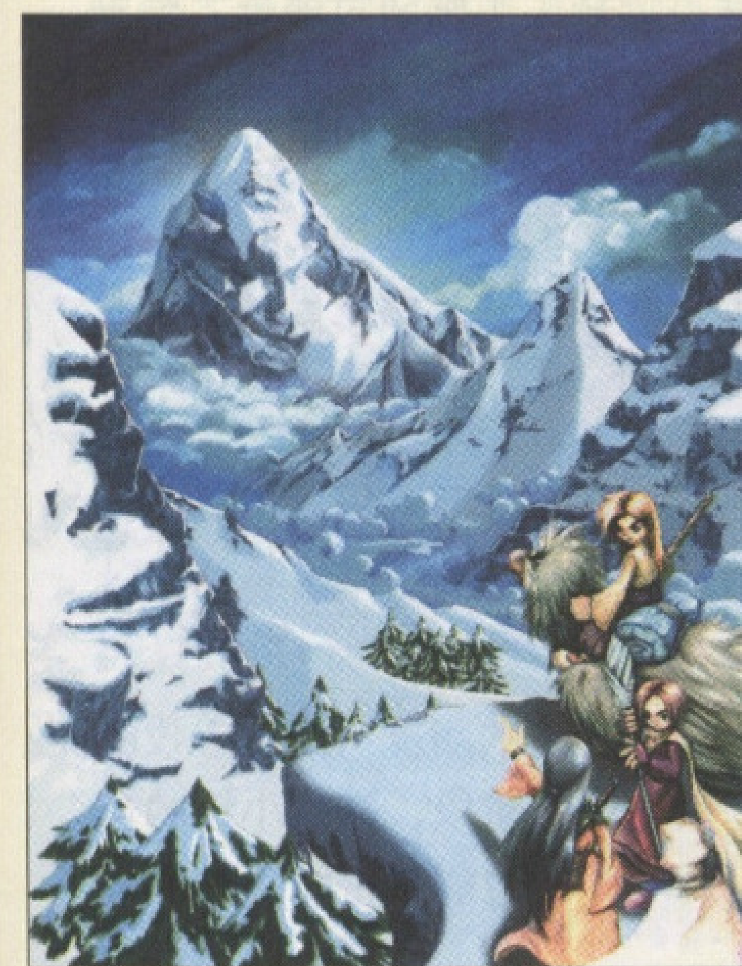
故事发生在强大的唐朝。一日，西天如来佛祖召集诸佛众仙谈论天下之事。谈及南赡部洲时，众神纷纷摇头叹息，为这片土地上人类的恶行而忧心忡忡。于是佛祖决定传授世人三藏真经，修习此经可以劝人向善、度化众生。只是必须有道高士经历千山万水、百般磨难，方能取得真经，救万众于水火、平天下之纷争，而《新西游记》的故事也就此展开。

既然游戏以《西游记》为背景，那么玩家在游戏中必然要亲身经历齐天大圣孙悟空所经历的大闹天宫及西天取经的若干磨难，诸如花果山占山为王、力擎如意金箍棒、搅闹蟠桃盛会等。如果平时不好好修炼，到了这些时刻是要栽跟斗的。而在这丰富的主线任务之外，另有近百个支线任务在等着玩家去完成，玩家可以视自己的能力决定是否接受这些任务。当然，完成支线任务后所得到的奖励会对完成主线任务起到一定的帮助。



无论想要成仙或是成魔，平时的修炼都是不可少的。在游戏中有八大门派等着玩家加入：方寸千钧棒力沉刚猛、普陀山佛法无边、月宫剑法轻灵、五庄观仙风道骨、龙宫风波叉神出鬼没、地府哭丧棒诡异无常、大雪山百鸟剑剑气纵横、无底洞枯骨刀阴狠刁钻。各派繁多的武技与多样的法术让人目不暇接，要加入哪一派就要看玩家的喜好了。除了加入门派，高级玩家还可以建立起自己的帮派，约上三五知己，同心协力开创一番事业。

玩家不仅可以加入一个门派，也可以从这个门派里叛出，但叛师通常是不会有什么好果子吃的，不仅会失去该门派的独门技能，还有可能遭到该门派弟子的追杀哦。不过也有一些可以带出师门的技能，一旦玩家成为各门派绝技的集大成者，那么他所能达到的功力也就可想而知了。而有些NPC不用拜师也可以向其学功夫，但这样的NPC是没有高级技能的。



学成了武功，就找件趁手的兵器来耍耍吧。龙宫里那根如意金箍棒自然是游戏中最强的武器，但奇货可居，整个世界只有这么一根，唯有强者据之。虽然拿不到金箍棒，玩家还是可以拿到另外几样神兵的，只不过这要通过杀嫦娥、观音（汗……这也可以）、地藏王菩萨这些天上地下的神仙才能得到。此外，游戏中还有一些特殊的防具、道具、书籍等，可以通过与王母、张道龄、李白（天哪……我的诗仙）等人战斗得到。游戏中的很多特殊物品都要通过杀神得到，看来这世界还真是不太平了。

相对于目前一些网络游戏的高要求，这款游戏的配置要求还是比较低的，只要拥有1.2GB硬盘、64MB内存、PⅡ的CPU，即可以顺畅地运行本游戏，完全适合国内玩家现有的硬件水平。游戏的操作也很简便，实现了“除说话外一鼠打天下”，所有命令均可以鼠标实现，适合完全没有MUD游戏经验的新手操作。图形版文字版兼容，运行稳定、安全，基本上杜绝了无故当机的情况，让玩家玩得更放心。

机甲战士Ⅳ——雇佣兵

MechWarriorⅣ：Mercenaries

■上海 四夕

游戏类型	动作射击
制作公司	Cyberlore Studios
发行公司	Microsoft
上市日期	2002年4季度
编辑期待度	♥♥♥♥½

用自己的本领赢取众人的尊敬和不菲的酬劳，如果这是你的愿望，那么现在有机会实现了。







《机甲战士Ⅳ——雇佣兵》（以下简称《雇佣兵》）是对《机甲战士》系列的一次回归，而开发人员选择的推出时机也恰到好处。《雇佣兵》使用《机甲战士Ⅳ》的引擎，并使用相同的操控方式和机甲类型，玩家将在游戏中扮演一名雇佣兵，为了金钱、武器和新的装备而进行战斗。

游戏中有各种各样的雇佣兵组织，你可以任意选择一个进行结盟。刚开始时，玩家只有一些简单的装备和少量金钱，你必须从头开始经营自己的事业，通过签订合约和完成任务来赚取金钱，以便雇佣更多的机甲战士、购买新型装备以及威力更加强大的武器。

玩过《机甲战士》系列的玩家会在游戏过程中发现很多熟悉的内容，比如仍然维持敌对关系的Davion组织和Kurita组织。如果你读过很多BattleTech小说，还能在游戏中认出很多人物角色、雇佣兵单位和各种设定，其中包括最受欢迎的“Solaris Ⅶ”行星和“斗剑者”竞技场。“SolarisⅦ”行星是主要的竞技舞台，这颗行星现在终于变成人们娱乐的最佳场所。为了博取雇主的青睐和高额奖金，机甲战士们在这里展开激烈的格斗，同时，这里也是雇佣兵们大展身手的好去处，如果你的钱花光了或是急需一笔周转的资金，那么就马上前往Solaris行星吧。

《雇佣兵》中的单人战役由故事情节推动展开，通过和那些想雇佣你的人或组织进行交谈，就可以接到各种任务。通过一张详细的星际地图，玩家可以看到游戏中所有可供选择的任务、位置以及前往该处需要支付的费用。《雇佣兵》的单人战役由40个任务组成，发生在10个各具特色的异星世界里。玩家操纵的都是身高40英尺、重达100吨的战斗机器人，可以执行的任务类型也丰富多样，例如侦察、防御、护送、攻击等。

《雇佣兵》中新增了两种武器，其中一种被称为“旋转自动加农炮”，它的射击速度比一般的自动加农炮要快得多，不过如果使用不当会造成子弹堵塞，只有本领高超的玩家装备上才能起到如虎添翼的作用。另一种新设计的物品作用也颇大，“高级电子陀螺仪”是一种灵巧的小装置，主要用于避免机器人左右摇摆，同时减少被敌人击倒的可能性，特别是在当你被来自四面八方的重型武器攻击的情况下，它将是最有用的帮手。

根据开发人员的介绍，游戏杆将是《雇佣兵》的首选操控工具，当然使用鼠标和键盘也能应付下来。《机甲战士》系列的战斗系统已经很长时间没有进行大的改动了，《雇佣兵》也不例外，所以在此不多介绍。Cyberlore小组把重点更多集中在游戏本身上，尤其是一个经过精心设计的自由交易系统，它可以称得上是《雇佣兵》中最具吸引力的部分。通过这个自由交易系统，玩家可以轻松地雇佣机甲战士、购买或卖出急需或多余的部件和武器，非常方便。

《雇佣兵》拥有强大的多人对战功能，喜欢对战的朋友可以在心仪的竞技场中进行比赛。游戏目前正处于紧张的最后优化阶段，开发小组的目的是把它做成有史以来最好的《机甲战士》游戏，希望能够带给玩家更多惊喜。P

极品飞车——闪电追踪2 ——驾驶初体验

Need for Speed:Hot Pursuit2

■北京 王博

游戏类型	模拟竞速
制作公司	美国艺电
发行公司	美国艺电
系统配置要求	PⅢ450、128MB 硬盘空间1.2GB以上 Win98/2000/ME/XP
编辑推荐度	

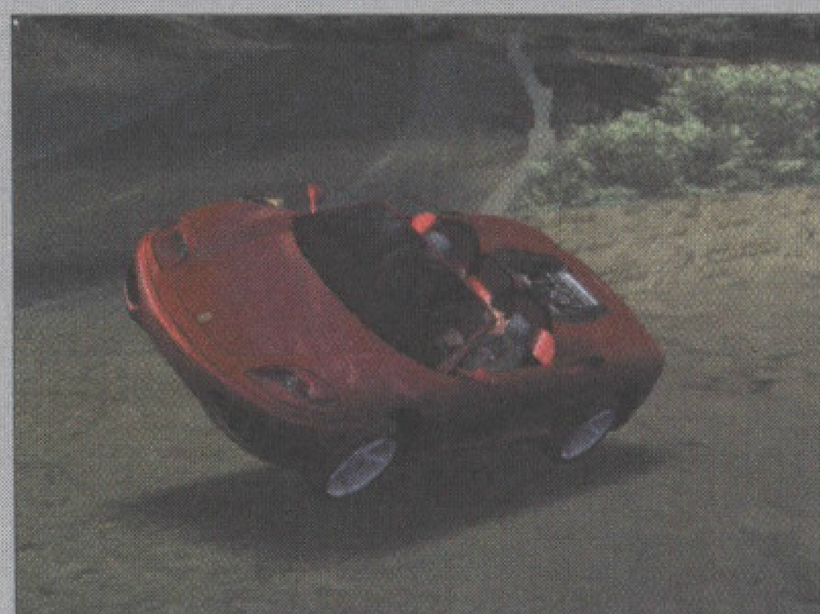
经过近2年的漫长等待，《极品飞车——闪电追踪2》（以下简称《闪电追踪2》）终于以雷霆万钧之势出现在虚拟竞速的起跑线上。笔者在日内拿到Demo便迫不及待地开始了游戏。

“Need for speed”的英文本意是“速度之欲望”，《闪电追踪2》将这一灵感发挥到极致，这款游戏无疑使玩家对速度的那种贪欲得到淋漓尽致地宣泄。在Demo中，仅提供了一条赛道Starting Grid和Porsche 911 turbo、Ferrari 360 spider二种赛车。

当你刚刚驱车驶入这个被精心营造的虚拟世界，你一定会被绮丽的自然风光深深吸引。赛道两旁的建筑有着华丽的艺术风格，路牌和桥梁零星点缀其间，更映衬出一种身临其境的真实感。

游戏的数字音响几乎可以用十全十美来形容，尤其是引擎混响会随着转速的上扬和下坠产生旋律感，抑扬顿挫的金属音令人百听不厌。或许你会认为如此评价难免耸人听闻，然而当你置身于高档声卡和高保真音箱的“包围圈”中，发动机那由弱及强的轰鸣足以震憾你的每一根神经，瞬间转弯将至，油门舒缓，齿轮转速的回落声如同数百枚钢珠悬空而坠，极富颗粒质感的引擎低音仿佛在幽谷徘徊，而轮胎那刺耳的叫嚣令人惊愕，仿佛强烈的离心力已使它不堪重负。车子闯出弯道，转速重新回升，接二连三的上档声铿锵有力，如同车手在不断攀登更高的驾驶境界。此时，引擎从深沉的怒吼已升至沙哑的中音，指针颤抖着企图划过转速极限，而引擎那声嘶力竭的尖啸使一切变得危机四伏，你甚至担心富于穿透力的声波是否会将车舱撕裂……

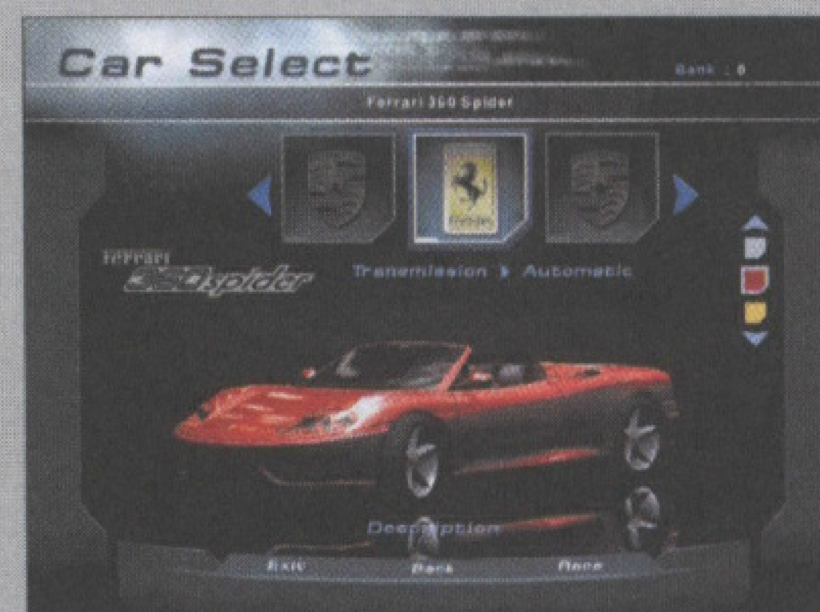
其实，《闪电追踪2》最引人关注的焦点并非刚才谈及的“画面”和“音响”，而是顺畅的操作感。通常来说，职业车手或试车员驾驶跑车是不大使用“滑动行驶”这一特殊动作的，因为这种使用侧滑过弯的驾驶方法不但加剧车辆机械磨损，而且还有可能导致车辆“失速”、“打转儿”乃至完全失控，最重要的是这种危险的驾驶技巧并不能有效提高过弯效率。然而在Demo中却将“滑动行驶”的趣味性体现得淋漓尽致，玩家将体会在现实中永远无法企及的驾驶乐趣。从Demo中，我们不难看出，和前作一样，本作仍然带有一定程度的驾驶保护功能，只不过设置得非常巧妙令人难以察觉。方向盘的“自动回轮”功能可以避免你的赛车转向过度，如果玩家再配以恰如其的手动回轮，车辆的过弯轨迹将异常完美，而且车辆的出弯扭力绝不会像真实情况中那样受到负面影响。不过，顶级模拟游戏总要兼顾



“平衡保护系统”可以底盘恢复对地面的附着力，但前提是你的倾斜角度不能太大。



触雷的一瞬间游戏会自动定格并环绕360°拍摄。



法拉利永远是车迷的焦点，尽管这部Ferrari 360 spider并非新款车型。



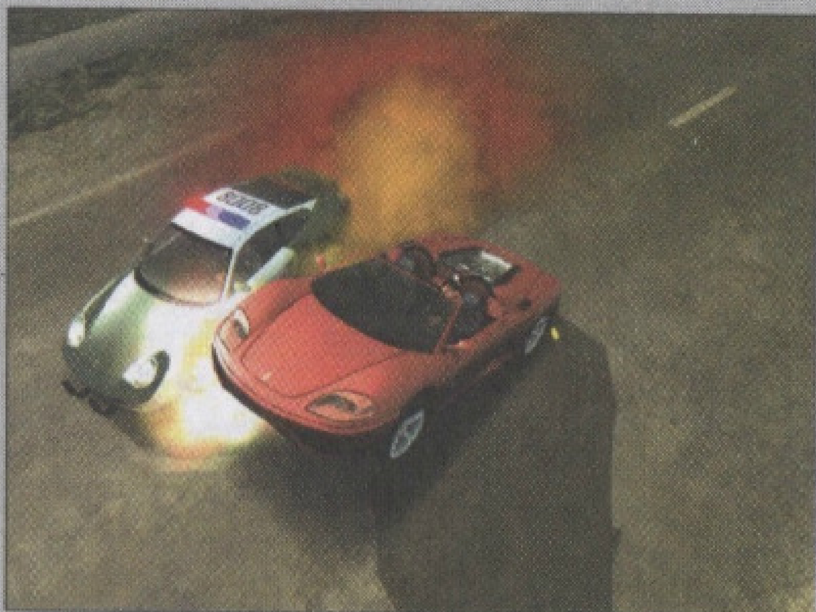
过场动画富有人性，警察会遮住记者的摄像机镜头。




激烈的冲撞是游戏最具有煽动力的噱头。


跑车飞离地面时，主观驾驶视角会自动切换成客观慢动作镜头，十足是在做秀。


想摆脱难缠的警车吗？你的驾驶技术要过硬方能溜之大吉。


架不住“同归于尽”！

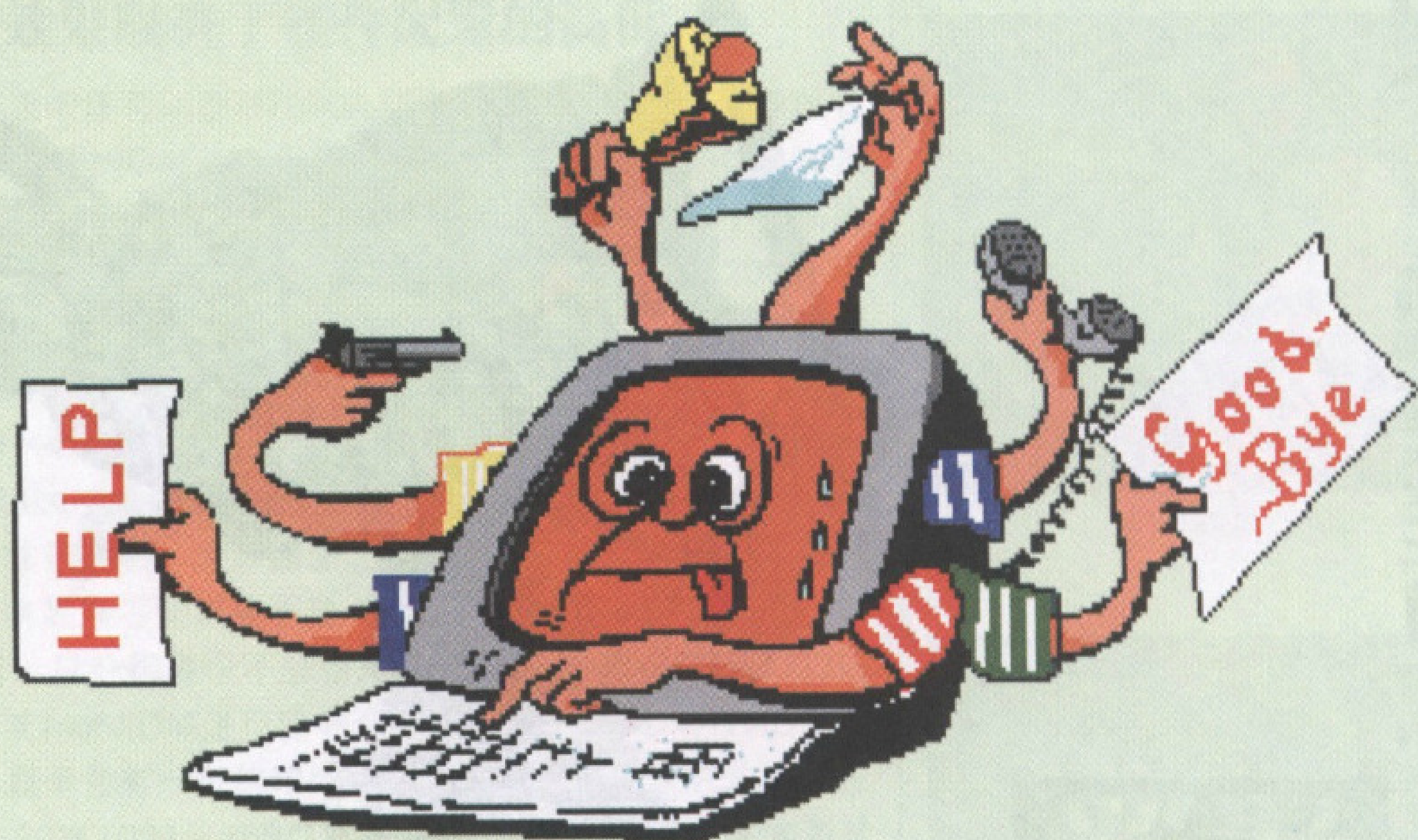

绚丽而恐怖的爆炸场面令人血脉贲张。

拟真度这一不可或缺的环节，如果车辆侧滑超过一定限度，车子会丧失一定扭力，这意味着车速还是会有所下降。不过总体而言，游戏的驾驶感觉恰好找到玩家所能接受的难易平衡点，玩家只要控制得当，完全能在高速行驶状态下做出各种漂亮的甩尾动作。

值得一提的是，游戏对键盘操纵感的支持可谓体贴入微，上述驾驶技巧完全可以在键盘上实现。“矢量油门”功能意味着当你按下油门键时，车辆的油门踏板其实并没有被完全踩到底，这会帮助玩家根据底盘的横向离心力和车轮承受的过载而自动控制动力输出，从而避免驱动轮过份“空转”或陷入“打滑”的尴尬局面。不过，这个功能并不能根据弯道缓急而进行智能控制，例如过急弯时油门慢加、过长弯时油门慢收，玩家若想得心应手，还需苦练收放自如的油门功夫。由于游戏中大多数弯道都是长弯或超级转弯，而且车速通常很高，这就要求玩家要善于估算收油时机和刹车距离，至于识别减速点周围的参照物就更是重中之重。有些弯道内侧会铺设缓冲砂石或草地，虽然附着力微滑，但从上面抄近道驶过可以节省不少时间，你不必过分担心车辆刮蹭弯心的护墙或峭壁，既使出现这种情况通常也不会导致失控或翻车，只是速度稍有下降而已。和《闪电追踪》1代一样，在Demo中同样设有“最后保护”功能，如果你的失误动作不太大，这个系统可以在车辆即将甩出赛道的一瞬间把车辆救回来。总而言之，设计师在不过分损失真实度的前提下使玩家尽可能以简便的操作享受驾驶乐趣。

Demo中最闪光的创意莫过于“慢镜头”和“燃烧弹”。前者令人不禁联想到吴宇森的镜头语言：当玩家驾车凌空飞跃，主观驾驶视角将自动被切换成客观慢镜视角，玩家将欣赏到自己滑翔时的雄姿。此外，当车头被爆炸物击中的一瞬间，一切将戛然而止，时间仿佛不存在，只有摄像机围绕你的战车环拍一周，这又不禁使人联想到那部风格怪异的《骇客帝国》，正所谓动静相宜、快中有慢。然而，笔者以为这种作秀镜头不宜过分，看多了不仅画蛇添足，最致命的是它会给驾驶员造成观察盲区，建议玩家将其关闭并专心于驾驶；“燃烧弹”是另一绝妙创意，警用直升机会不断向你投掷燃烧弹，弹着点通常在车前50～100米，这样既可以考验你的驾驶技巧，又保证你有一定时间闪躲腾挪。赛道中有许多岔道，距离短的岔道驾驶难度要高一些。美中不足的是，如果屏幕上能设置弯道提示就好了，如同拉力游戏中的转向箭头，这可以使玩家的上手速度更快。刚才提到，Demo中的弯道以大半径高速弯为主，发卡弯、矩形弯、梯形弯和“S”弯并不多见，设计者意在使玩家保持高车速并从中得到乐趣。

虽然仅仅是Demo，但从中我们可以看到，本作携前作之经典，游戏再次回到这一系列所固有的传统风格——激情、野蛮和驾驶快感，而精华章节更是被推向极致。我们有理由相信，《极品飞车——闪电追踪2》会是年终岁末较为值得期待的竞速大作。P



编辑导语

众所周知，编辑部里一直有着在工作之暇“聚众”连线打游戏的传统，本来这是一件“独乐乐不如众乐乐”的好事，不过最近我有点越来越掺和不进去的感觉了——最大的原因就在于，我的机器有点慢慢不能适应现在的某些新游戏了。《战地1942》首先引发了连锁反应的第一响，这个游戏的场景在我的屏幕上看起来有点像是一张黑纸片飘浮在雪地上——你猜得没错，那张黑纸片估计就是枪管，而贴图的匮乏使每个场景看起来都像雪地一样白茫茫一片。接下来编辑部流行“无照驾驶”，大家都沉迷于《极品飞车——热力追踪2》的追逐快感中，不过在有些人的屏幕上那些豪华的跑车看起来有点像一块块黑黝黝的铁砣砣，不仅没有光泽，而且有点像是在地上跳着前进——丢帧导致的。至于《虚幻竞技场2003》，我则干脆就没有安装——人贵在有自知之明嘛。最终在Walker的号召下我们都跑到评测室小虫的豪华测试用机面前去过了一回眼瘾，小虫知道我们要去参观，特地预先准备了两个水桶放在地上，后来证明他有先见之明，因为最终我们离开的时候两个水桶里基本上已经接满了口水。接踵而来的打击令我有些心神恍惚，联想到在不远的将来将要降临的《毁灭战士Ⅲ》，难道升级的噩梦要再次降临了？

提到了《虚幻竞技场2003》，就顺便说说本期的《硬件角度看游戏，浅谈“虚幻竞技场2003”和“雷神之锤Ⅲ——竞技场”》一文。是否有好的硬件设备对《虚幻竞技场2003》这款游戏的影响是毋庸置疑的，也许就能根本改变你对它的态度（就像观看《珍珠港》一样，尽管它的剧情够烂，但是在数码影院和枪版碟的不同环境的表现下它的确就象是两部电影）。不过，这篇带有一定专业性的评析文章对于部分读者来说可能仍然有些晦涩，大家是否喜欢，欢迎给我来信提出自己的意见。

8神经

yangli@popsoft.com.cn

硬件角度看游戏 浅谈




《虚幻竞技场2003》和《雷神之锤Ⅲ——竞技场》

■晶合实验室 小虫

Unreal Tournament 2003 VS Quake Ⅲ Arena

《虚幻竞技场2003》



总评 90



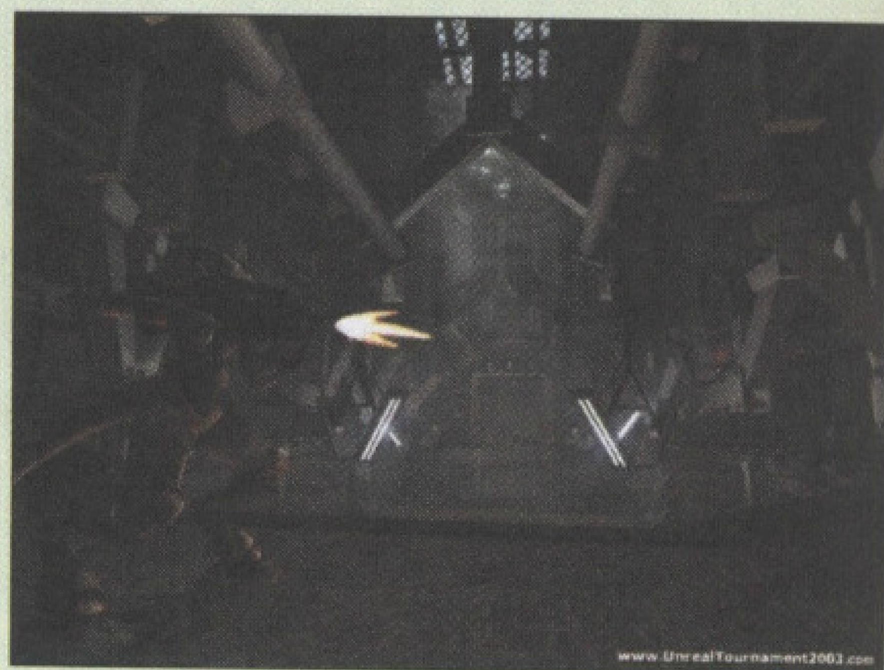
优点	充满想象力的关卡设计，无与伦比的光影效果，极富煽动力的音效，优秀的连线作战效果，它是一款致命的诱惑类游戏。
缺点	对系统要求过于苛刻，降低设置以后效果大打折扣。
制作	Digital Extremes&Epic Games
发行	恒星科技
载体	CD×3
类型	第一人称视角射击
语言	英文
环境	Windows 9X/Me/2000/XP、Linux
画面	■■■■■■■■■□
音响	■■■■■■■■■■
操作	■■■■■■■■
娱乐	■■■■■■■■■□
剧情	■■■■■■■■□

虽然是一款1999年发布的游戏，Quake Ⅲ Arena直到如今依然是玩家和测试员公认的衡量PC显示子系统性能的权威工具，它创立了电脑游戏产业的一项标准，不仅仅掀起了一阵前所未有的游戏狂潮，加速了3D显示卡的升级换代，还重新定义了3D显示卡在PC游戏中的作用，影响力远远超出了一般游戏的范畴。

作为专业测试员，我很久没有因为想看到一款游戏的最佳效果而升级测试平台了，不过这次，即使动用了目前最强的PC，游戏的运行速度依然不尽人意。我由此意识到，新的硬件升级噩梦已降临，它就是这几个月来玩家谈论得最热烈的《虚幻竞技场2003》（Unreal Tournament 2003，以下简称UT2003）。



在恶劣的气候条件下赢得战斗更有成就感。



DM-Gael有点像圆形斗兽场。

新一代D3D引擎，游戏效果取决于硬件配置的高低

几个月前，使用测试包测试系统时，主流显卡还可以在UT2003上获得足够的帧数，来自著名硬件网站Anandtech的测试表明，即使是目前低端的GeForce2 Pro显卡都可以在DM-Antalus里（1024×768/32位，高细节）达到25.9帧每秒的运行速度。而在正式版里，UT2003提供了更高的设置选项，在细节设置达到最高以后，使用P4 2.8GHz CPU＋RADEON 9700显卡＋WD1200JB硬盘＋PC800 RDRAM内存＋i850E主板的测试系统依然得不到满意的帧数。在1024×768/32位分辨率下打开3线过滤（Trilinear Filtering）后，绝大多数场景的平均测试得分都不足40帧每秒，而最低帧数则不足1帧每秒。这意味着虽然在大多数时候可以用勉强流畅的速度运行游戏，但在一些细节密集的场景之下画面会陷于停顿。事实上关闭3线过滤之后游戏速度获得了相当的提升，不过由于场景过于巨大，游戏开始之前调用场景的时间非常漫长，进入画面之后一段时间内也根本无法进行操纵。UT2003的安装目录大小为2.75GB，游戏效果不仅取决于显卡的好坏，存储系统（硬盘、内存）的效能也至关重要，对这样一款游戏而言，只升级显卡不会带来满意的效果。不过UT2003还能称得上是合格的测试软件，由于在开发阶段就和NVIDIA进行密切合作，UT2003可以将NVIDIA芯片显卡的性能发挥得淋漓尽致，这对玩家选择显卡会有一定的帮助，但对于测试员来说它缺乏公正性。在相同的测试平台下，Quake Ⅲ Arena 1.32在1024×768/32位分辨率下最高设置的基准测试成绩达到250帧每秒左右，这个成绩对玩家来说也许没有参考意义，但是换个说法，它意味着分辨率提升到1600×1200、打开4倍全屏抗锯齿之后速度依然在100帧每秒以上，这依然是一个“极其流畅”的游戏速度。在UT2003里，这样的设置目前完全不可想象，提升分辨率和使用抗锯齿会让游戏完全失去可玩性。UT2003的面世不会如Quake Ⅲ Arena般带来硬件升级的热潮，一方面由于玩家目前可选择的优秀游戏数目可观，另一方面也由于UT2003对硬件升级条件过于苛刻，因为游戏频繁升级硬件已经令玩家相当反感，他们在花几千元升级PC到一台“游戏机”难免要进行一番斟酌。对于玩家而言，玩UT2003最好的建议是降低游戏设置和尽量使用NVIDIA芯片显卡。

Unreal和UT系列一直以画面绚丽著称，UT2003也不例外，Digital Extremes对它的3D引擎几乎进行了彻底改进，增加了许多新特效。游戏所要表现的不一定是完全真实的世界，但是能表现真实世界的效果却是游戏开发者们所梦寐以求的。对于3D游戏而言，更多的材质和三角形的使用无疑可以得到更好的画面，对于游戏开发者来说这轻而易举，但这会对显卡的运算能力提出更高的要求。目前的3D游戏大多还停留在依靠分辨率提升画质的阶段，没有切实地应用新型的3D特效，因此很难创造出令人兴奋的作品，通常我们只能在测试软件中想象未来游戏的样子。对显卡来说，最难完成的工作不是产生更多的三角形，而是各种模拟真实环境的特效。举个例子，肌肤和毛发的表现对显卡来说是一个异常严峻的课题，因为它们极其细腻，而且需要用到各项异性光（Anisotropic light），由于类似头发和皮肤的物体的反射光在一些方向要比另一些方向强，要在计算机中真实重现这种效果需要巨大的计算量，因为皮毛上的每束毛发和面片的光反射都是依据其位置、光线亮度以及光线照射到毛发的角度这些参数决定的。我们知道，目前为止最酷的CG（Computer Graphics，计算机动画）电影《最终幻想》在开发时动用了4个SGI 2000系统服务器、4个Silicon Graphics Onyx2R视觉系统和167个Silicon Graphics OctaneR工作站，才可以达到90分钟1帧的渲染速度（图1）！对于这类特效来说，仅仅依靠显卡的运算来渲染是难以得到满意的速度的，改进的关键是采用更好的建模方式和系统接口，至于NV30是否可以达到NVIDIA在白皮书中所宣扬的渲染效果我还是很谨慎的。受限于显卡，在目前主流的3D游戏中使用各项异性光效果还不现实，然而失去这项特效后，游戏人物的面部肌肤会显得非常僵硬。在UT2003部分场景里引入了各项异性光效果，下页图2中的墙壁和枪支的光线都是根据反射光实时变化的，这使得场景更符合真实的情况，但是对显卡来说，渲染这样的画面是一个极其沉重的负担。

除了引进林林总总的新3D特效之外，UT2003还进行了很多细节上的改进，比如说人物在中枪倒下的时候所表现出的姿势、角度完全根据中弹部位、人物运动速度、方向等即时参数运算得出，因此在UT2003里不会有相同的倒下姿势。不过或许是照顾到可怜的显卡，UT2003还是省去了不少细节的，动态场景中纹理贴图的使用显得很谨慎，地面和岩石的层次不如想象中的丰富，我倒是认为如果减少光影效果增加纹理贴图会让场景显得更加真实，但是这么取舍就不是UT了。总的来说，虽然UT2003获得了远远超过Quake Ⅲ Arena的3D效果，但是它所使用的D3D引擎却不如后者的OpenGL专业，所能够实现的特效也很有限。当前OpenGL 2.0标准呼之欲出，可以想象届时基于该引擎的游戏必将获得更好的效果。

其它方面，白玉微瑕

说到UT2003不能不提到它的音乐，和Unreal的神秘深沉不一样，UT2003的音乐大多激扬澎湃，非常有鼓动性，可以让玩家迅速进入游戏角色。不少不知道就里的人都会被UT2003的音乐所吸引。Epic Games的音乐设计师Kevin Piepl专门为每个关卡设计了非常贴近场景的背景音乐，这些音乐里比较多地使用节奏明快高强度的鼓点。音效方面，使用Augidy＋S5.1聆听之后，我认为



来一起战斗吧！



避无可避的遭遇战。



发生多人混战的时候通常会应接不暇。



掉到岩浆里顷刻间就会灰飞烟灭。



DM-Inferno的主场景气氛相当恐怖。

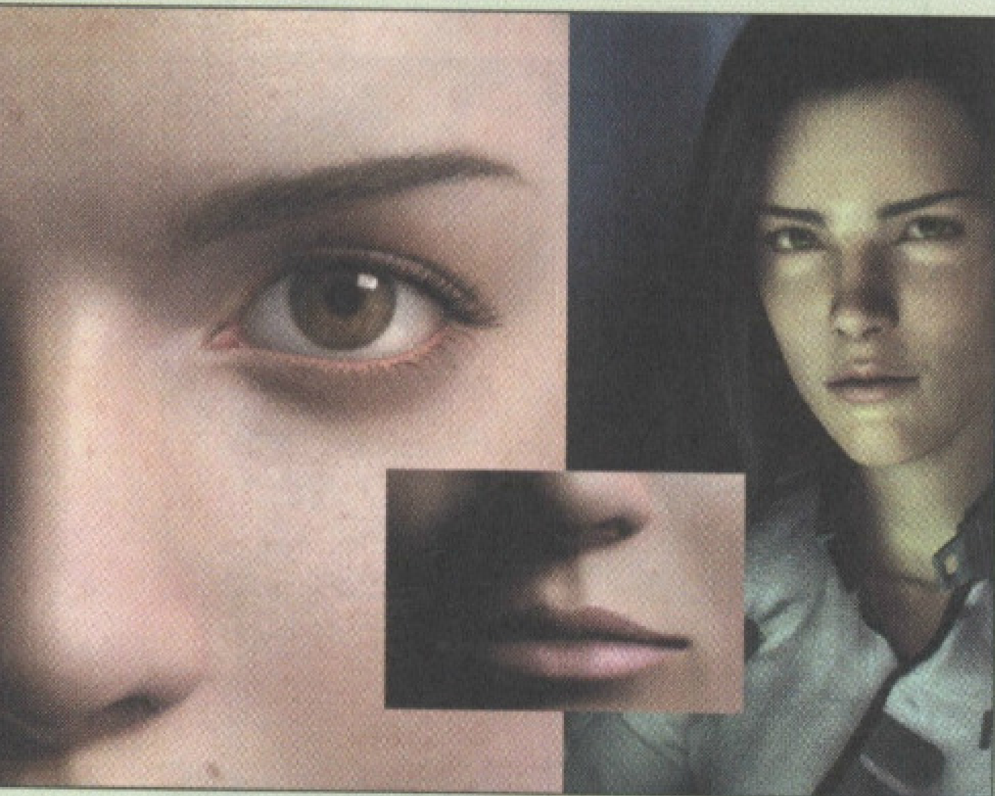

图1：使用NV30实时渲染得到的面部效果。



图2：DM-Cruse3的场景。



图3：作为天文迷，在DM-Plunge这个酷似金牛座蟹状星云的场景里我时常流连忘返，暂时忘记战斗而被对手打下虚空。
注：左上为蟹状星云

UT2003是目前3D游戏中定位最精确、细节表现最充分的。为了达到更好的效果，我们使用硬件音频加速，打开EAX环境音效，让游戏中细微的声音如子弹破空的嘘声和远处敌人厮打发出的哀号包围住你，不过这会消耗相当可观的处理器资源。早先版本的Quake Ⅲ Arena曾经支持A3D音效，傲锐(Aureal)被创新收购以后，A3D技术融入了EAX，可惜Quake Ⅲ Arena一直没有提供相应的支持。另外值得一提的是，为国内代理这款游戏的恒星科技已经决定把游戏全程汉化，包括语音。虽然他们宣称这次汉化是由原厂制作，但是联想到国外著名的FPS游戏中还没有语音汉化的先例，能否取得满意的效果令人担心，如果最后的配音像《大秦悍将》那样的效果，就真有些不合适了。

UT2003精心设计了50个3D人物，这些人物在AI方面进行了相当大的改进，每个人不但拥有自己独特的行动模式、偏好的武器等特征，还包括量化的精确性（Accuracy）、攻击性（Aggressiveness）、灵敏度（Agility）和战术（Tactics）4种指标。不过这4项指标并非一成不变，它们会随着使用的频率获得相应的提高，这样的设定可以让玩家自行挑选并锻炼出自己需要的团队，增加游戏的可玩性。和Quake Ⅲ Arena夸张的火箭跳、螺旋跳相比，UT2003人物的行动略显笨拙，不过它带来了两种特殊动作，这些特殊动作着重于突出玩家的技战术水平，降低运气因素的作用，削弱个人色彩。

增强团队协作、削弱个人的设计思想也体现在武器设置上。UT2003的11种武器中，几乎没有和前作一模一样的。举个例子，专门用于团队作战的链枪（Link Gun），它的第二攻击方式是发出光束。如果该光束打在队友身上，队友就可以获得3倍攻击力；如果是2束光，队友则可以得到5倍攻击力。不过这么做利弊参半，虽然可以获得更大的攻击力，但是这会使队友的灵敏度降低，而且如果是多人链接，则所有光束都要集中到一人身上，否则会导致所有人死亡。不过UT2003的武器用起来不如Quake Ⅲ Arena感觉好，首先体现在操控上，UT2003没有提供绑定武器的设置，有时候要切换到所需的武器不是很方便；其次，UT2003武器的杀伤力普遍不足，类似Real Gun的Shock Rifle需要3发才可以将满血人物击毙；第三，武器瞄准的精度不足，UT2003武器显得很沉重，很难得做精细瞄准，也没有提供放大键。Quake Ⅲ Arena的火箭炮就可以完成很多精准的射击，比如说在跳下多层建筑的过程中可以轻松地向中间夹层发射炮弹，在下坠过程中可以看到炮弹运行的弧形轨迹，这非常有助于玩家把握好发射时机。

舍却图形效果不谈，UT2003的关卡设计构思令人叹为观止。由于游戏背景是玩家和外星入侵势力之间的战争，14个关卡中有不少是地球以外的场景，玩家可以在低重力或失重状态下游戏，建筑的设计离奇独特，代有标志性的场景栩栩如生（图3）。玩家在这些地方不仅仅可以纵跃如飞，还可以领略异星风光，享受在太空战斗的快乐，这才像“虚幻”的味道。UT2003的关卡大都相当宏大，地形复杂，物品和武器的分布也相当分散，对于玩家来说掌握起来需要一定的时间。

UT2003包括单人（Single player）、多人连线（Play on-line/Lan）、自建服务器（Host multiplayer Game）和即时任务（Instant Action）4种游戏模式，死亡竞赛（Deathmatch）、团队死亡竞赛（Team Deathmatch）、夺旗（Capture the Flag）、两点控制（Double Domination）和炸弹赛跑（Bombing Run）4种对战方式。单人模式相当复杂，包括30个竞技场，玩家必须率领一支小团队闯关，仅仅靠单打独斗是很难得取得最后胜利的，玩家必须学会向团队成员发布站位、攻防、侦察等指令，最大限度地发挥团队作战的威力。从这个意义上讲，真正的单人模式正在逐渐淡化，转而为多人连线作战服务。UT2003的多人连线模式除了保留传统的夺旗、单人与团队的死亡竞赛模式之外，还新增加了两点控制和炸弹赛跑两种对战方式。炸弹赛跑模式下，两方基地间有一颗炸弹，抢到它并送到对方的基地里，即可得一分。有趣的是，这颗炸弹可以在队友之间进行传递，有点类似于玩橄榄球:)；两点控制则是在场景中设置两个目标点，分别处于双方基地中，若一方团队同时控制这两点达5秒即可得一分。

给玩家的意见

出于测试员的惯性，我时常会因为过多地为玩家的PC着想而去考虑是不是推荐UT2003，因为在我看来，为了它东折西扣之后的3D引擎完全不值得升级PC。不过更多时候我会告诉自己，下一代的3D游戏模型已经出现了，UT2003或许短期之内还难以在玩家的硬盘中取代CS和Quake Ⅲ Arena的位置，就如同刚发明的火车跑不过马车一样。其实每一样新事物刚刚出现时，人们都不容易接受它，但是当你尝试超越自己现有的思想领域，你将可以感受到更多有趣的东西，会发现这个世界非常精彩。P



Lighting Gun不是直线发射，和真的闪电有几分相似。

冷风，冷雨，冷剑；冷血，冷面，无情。暮色的小镇之上，两个人影正在相互追逐。高速的移动，寒光一闪，剑已刺出；火花一现，飞刀掠路；流星一般的你来我往中，胜负高低依然难分。战斗在继续，故事就此开始……以上的镜头本是武侠游戏中平凡的一幕。但当2002年10月，这看似平凡的一幕挟古龙名著《流星蝴蝶剑》飞奔而来时，我们会惊讶地发现：和以前的武侠游戏所不一样的是，这一次它的表现竟然是如此的真实！

不格杀，就无法生存

Meteor, Butterfly and a blade

流星蝴蝶剑.net 搜剑录

总评 87





为武侠游戏的类型开创了一个新的领域，游戏中的招术设计丰富，还有许多必杀技可以通过搓招形成连续技，相当刺激。



武器和人物之间的平衡度还有待调整，操作也还不够体贴。

● 制作	昱泉国际
● 发行	晶合时代
● 载体	CD×1
● 类型	动作
● 语言	简体中文
● 环境	Win9X/Me/2000

画面：■■■■■■■■■
音响：■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■□
娱乐：■■■■■■■■■
剧情：■■■■■■■■□

■云南 善良的大灰狼

武侠从".net"开始

".net"顾名思义，本是互联网中普通的一词。但自打微软将自家的产品都加上".net"的标识，".net"顿时成为全球软件开发商命名自家软件产品的最时尚标志，连一向以武侠为重的昱泉国际也不可免俗地将其运用到了游戏的命名中来，《流星蝴蝶剑.net》便应运而生。当笔者进入游戏，本希望来一次早已习惯的江湖情仇之旅，却猛然发现那看似正常的单人模式，竟然变成了如动作格斗游戏一般的限时关卡战斗，实在难以形容心中的震撼。尽管直接的砍杀比拼比经验升级带来的招式丰富更能诠释武侠的真谛，对玩家的刺激也更为直接和强烈，但当一场战斗展开，玩家全部的希望都要寄托于双手的灵活施展和大脑的快速反映，而非原先习惯中练级所带来的强力大招与天文数字一般的生命值时，失落不可避免地出现。再加上单人游戏模式下，玩家应对之敌都在自己的数倍之上，不熟悉的模式，略带难度的游戏上手，加上高强度的敌人，相信没有多少人能够一次毙敌，顺利通关。

不过相对于游戏的网络模式而言，单机的任务模式只是一道大餐前的开胃小菜，毕竟游戏是以".net"为核心。玩家可以选择在局域网或昱泉搭建的互联网服务器上进行多人对战。和单人模式一样，玩家同样是控制自己的人物进行直接的搓招砍杀，只不过这次的对手变成了真人。或许正是受此刺激，当笔者连线进入昱泉游戏服务器时，那爆满的场面似乎让人发现了《流星蝴蝶剑》加上".net"真实的含义。《流星蝴蝶剑.net》顺利地将传统武侠单机游戏与网络游戏实现了一次良好的对接，尽管这对于国外的很多同类游戏而言，早已是平凡得不能再平凡的秘密。

当CS遇到武侠游戏

CS，反恐精英，这款意外出世并大获成功的FPS游戏，目前仍然是全球风头最劲的游戏之一。盛名之下，自然有无数的同类游戏将其看作了超越的对象。《流星蝴蝶剑.net》也不可免俗，游戏上市之前，"武侠游戏中的CS"这个宣传语就频繁地见诸报端。实际游戏中和CS一样，《流星蝴蝶剑.net》不仅提供了众多的对战地图，备选人物和丰富的武器，玩家还可以根据自己的需要选择进行一对一的单挑，或者是多对多的团队战。当然，为了体现冷兵器的格斗魅力，游戏中玩家可以根据自己手中兵器的不同，利用按键组合施展出不同的连招必杀攻击敌人；而那移植自格斗游戏的怒值设定，更可以在



螳螂捕蝉，黄雀在后。



偷袭战术是相当有效的。



匕首是相当好用的武器。



得到护体宝物，这就相当安全了。



单机模式里，以一敌众是常见的事。



连续技施展出来可是非常爽的。



玩家危机之时，发挥力挽狂澜之用。

但是如果真要拿这款游戏和CS比较，一些不得不说的遗憾就不可避免地走到了前台。和CS一样，《流星蝴蝶剑.net》中加入了数量颇多的对战地图，但显然这些地图烘托气氛之需大于实用。虽然地图众多，但像CS那样通过利用地图来实现攻守平衡，刺激玩家演变发挥出各种精彩战术的设计却颇为难寻。玩家通常只能聚作一团，疯狂砍杀。CS曾因为人物职业差异不大，导致团队配合效果不佳，这也成为CS的一大弊病。但不料《流星蝴蝶剑.net》却依然将其进行了全面复制，因此虽然游戏多人连线中玩家可以选择不同的武林人物开始战斗，而各位大侠手中的兵器也不尽相同，但在对战之中，差异的效果却实在不大。相反，或许是兵器属性设计上的某些问题，匕首这件异常普通的兵器，竟然成为游戏中称王称霸的必须。没有匕首，想天下第一只能是白日做梦。于是游戏中到处可见拿匕首的男男女女在那儿厮斗，本该是百家齐鸣的局面变成了一家独大。CS能够大获成功，其创新的获胜刺激机制系统功不可没。玩家每局战斗，根据成绩都可以获得对应的金钱。玩家利用这些金钱购买新的武器装备，以此发挥出更强的战力，这可以说是一个相互刺激的过程。由于有了如此刺激的机制，全部玩家都从一个起点出发，为着最高、力量最强大的目标而奔进。可惜如此的设计未能包含在《流星蝴蝶剑.net》此番的内容中，于是除了改换人物去体验其他兵器的不同外，我们实在很难找到PK战斗之外的激励与刺激。CS中警察与匪徒对抗的核心，除了消灭之外，还有着拆弹、营救人质等任务的完成可能；而以杀手生涯为背景的《流星蝴蝶剑.net》只将正面的砍杀作为模式的唯一，实在让人颇为遗憾。当然我们前面所说的这些问题，要将其解决，只需通过后续的游戏补丁或改版即可；而武侠游戏之于CS式的动作对抗，这也是头一回，当然免不了走些弯路错路。但从这些所出现的问题原因上我们却必须明白一个事实："武侠游戏中的CS"对于CS仍然有着不短的距离。《流星蝴蝶剑.net》大胆地将CS作为成功的参照，但参照的背后，对于武侠游戏特有的冷兵器近战等特点，显然并非一次直接的学习就可解决的。网络连线对战带给了武侠游戏新生创新的机会，但机会的把握与利用仍然要看各人掌握的不同。

《流星蝴蝶剑.net》之外的启示

长期的固化发展，让武侠游戏成为RPG模式的必然。正因此提及武侠，玩家通常只能想到RPG，只能想到儿女情长，只能想到江湖恩怨；不断地完成任务，不断地杀敌练功，不断地学会更新更强的招式，并最终打倒那惯例中出现的最终魔头。于是一段新的江湖故事从此在江湖上得以流传。武侠游戏在如此的循环中走过一年又一年，玩家也在如此的游戏中将武侠划上了RPG的等号。虽然这样的等号创下了中文游戏市场武侠RPG常青树的美名，让无数大大小小的游戏开发商获得了生存的可能，但放眼世界，我们却可发现，几乎没有哪部我们自我感觉良好的武侠RPG能够走出国门。当某些雷声大雨点小的自我安慰式宣传之后，武侠这个中国人最为熟悉的名词，并没有绽放出它应有的光芒。于是西山居重金买下海外知名3D引擎开发许可，准备打造3D的武侠传奇；于是目标利用"暗黑"的模式，将《秦殇》搬上了世界的舞台；于是昱泉将CS和".net"作为武侠的目标。虽说以上的改变并不一定能够代表成功的到来，但改变的开始，却已表明了国人对于用武侠文化冲刺世界的雄心。相比时下略为沉寂的单机游戏市场，网络游戏在国内却正在急速地增长着。面对着10亿容量的市场，相较于当年的CS，由于采用了免费服务器对战而失却的巨大商机，昱泉显得更为精明。《流星蝴蝶剑.net》在我中台湾省首先开始每月收费的消息，无疑代表了传统单机游戏销售的一种全新突破。虽说相比于传统的网络游戏，连线对战一直只是作为单机游戏的一部分内容，但面对网络游戏如此汹涌的现实和单机游戏市场的萎缩局面，将单机游戏与网络游戏进行功能对接，并以此让单机游戏与网络游戏形成联动，提高销售量可能也不失为一种策略。《卧虎藏龙》电影海外的成功，让武侠成为时下欧美市场追捧的热点；《流星蝴蝶剑.net》以CS为目标，在模仿创新的同时，其利用武侠文化与欧美玩家已然熟悉的CS模式，进兵海外的可能也越加明显。

作为缺乏武侠大作问世而显得颇为冷清的2002年，以模仿CS为号召的《流星蝴蝶剑.net》无疑是一个让人眼热心动的选择，毕竟武侠游戏要怎么变成为CS一般的模样会吸引到众多好奇的目光，而目光的聚焦，《流星蝴蝶剑.net》显然已经达到了自己的目的。这并不是一款完全成熟的游戏，但它的创新与开拓，让我们看到了武侠游戏发展的另外一种希望。在古龙的原著小说中提到的流星光芒虽然耀眼，但是它的生命却太过短暂；我们也不希望《流星蝴蝶剑.net》仅仅像一道流星划过。期待昱泉能够继续调整游戏的平衡度，修补一些不成熟的地方，在成为开拓者的同时，也要用真正有品味的作品来证明自己。 P

大众软件游戏分级、评分制度

在2002年的游戏栏目中，为了给您在阅读上带来方便，起到媒体引导阅读的作用，我们特将游戏分为4个等级，包括普通级、指导级、专家级和研究级。通过它大家可以直接了解到一个游戏是否适合于自己现在的年龄。

普通级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度均为0级。

适应人群：适合所有年龄人士。

指导级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到1级的游戏。该游戏可能包含暴力、成人相关内容的暗示或不积极的意识导向。

适应人群：任何十四岁以下的人员不适于使用的游戏。

专家级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到2级的游戏。该游戏可能包含尚可为法律许可、社会容忍的成人、暴力或不良的意识内容。

适应人群：只容许十八岁以上人士使用的游戏。

研究级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到3级的游戏。可能包含显而易见的成人、暴力、恐怖内容，或反动的意识导向。

适应人群：只容许十八岁以上专门从事游戏制作、发行、审批及游戏研究者使用的游戏。

下面列出的成人度、暴力恐怖度、意识导向度是判断和决定以上四个等级的内在参数。

成人度：

0：内容健康、单纯，不含任何色情成分，不涉及两性关系。

1：内容健康，暗示或提及少量两性关系问题，不含色情成分。

2：较多提及关于两性关系的问题，虽无色情成分，但有会容易引起不正当联想的内容；可能有人体裸露的画面，但出于艺术、科学等原因为法律所认可。

3：有严重色情问题。

暴力恐怖度：

0：无任何表现血腥、暴力及非人性内容。

1：有暴力倾向方面的暗示，有少量表现的血腥或其它场面非人性场景的内容。

2：明显表现出暴力倾向，有一定数量表现的血腥或其它场面非人性行为的内容。

3：详细表现肢体分裂的过程或状态，明显的施暴过程，以及表现其它非人性的行为。

意识导向度：

0：具有健康的主题、无粗俗文字、具有与我国相通的文化背景。

1：主题虽以揭露批判为主，但可能对游戏玩家产生消极影响；或有一定数量的粗俗文字；或在游戏背景以及意识形态方面不能完全和我国国情相符合。

2：主题较为颓废、有较多的粗俗文字，在游戏背景以及意识形态方面有轻微的和我国国情相抵触的方面。

3：主题反动、文字粗俗、游戏背景以及意识形态方面严重和我国国情相抵触。

以上就是我们试拟的一份游戏分级草案，欢迎广大读者、玩家和厂商积极提出宝贵的意见。

在本刊中出现的游戏评分，我们主要基于以下几个标准给出：

画面：

对游戏画面的评估主要在以下几个方面：游戏图像精细度的高低；色彩搭配以及构图上是否合理；对各种游戏角色的刻画是否生动、得体；画面中所有人或物的动态表现是否流畅、自然、优美、合乎情理；游戏动画的制作水平如何。

音响：

游戏的音响包括音乐和音效，在这一方面主要衡量音乐和音效对游戏气氛的烘托是否到位，音乐是否动听，音效是否丰富，并能准确地反映出其所要表现的事物。

操作：

游戏操作性的好坏并不取决于操作内容是否复杂，而是在于操作的合理性和便利性。设计者是否考虑到新玩家在操作不熟练时需要快速上手的需要，以及老玩家在熟悉游戏后需要更方便快捷操作的要求。游戏中是否提供操作训练，是否允许玩家自行定义操作键，玩家在操作游戏时是否感到得心应手。

剧情：

游戏剧情包括两个方面，即游戏的情节内容和企划设定。在情节内容方面要考查其对玩家的吸引力，以及对玩家情绪的影响程度。在企划设定上则要衡量其是否合理、细致、公平、有创意。在总体上是否能激发玩家的好奇心、参与感、创造感和趣味感。

娱乐：

娱乐性是游戏的根本，取决于玩家对游戏的精神投入程度、成就感、挫折感以及身体疲劳度的影响。而游戏的画面、音响、操作、剧情也都会对游戏娱乐性产生一定的影响。游戏娱乐性的衡量重点就在于游戏的耐玩度上，这其中包括玩家每次游戏持续时间的长短，以及总体游戏时间的长短。玩家在某一游戏上的持续时间越长，则表明该游戏对玩家提供的娱乐性越高。

评分方法：上述各单项满分10分，总分为各单项评分之和乘以2，并依据晶合实验室对该游戏的总体印象，向上或向下浮动1～3分。

编辑导语

北京的深秋，听说红叶已经染红了香山，游客也挤满了香山，缆车老板看着一车车的“金子”上上下下送个不停，心里一定乐开了花，因为我自觉体胖不耐挤，所以决定还是去友人家里看看他的盆栽权作替代，顺便检测一下他新买的PS2游戏是不是像他说得那么好玩，当数落完他的最后一个游戏时天色已晚。接到某人的告诫：“天很冷，赶快回家”，那时我正颇有兴致地走在夜晚的街上，发现夜晚的街比白天感觉好得多。虽然依旧人来人往，但在鲜艳的街灯下总还是四处渗透出一种宁静，白日里的一片浮躁之气荡然无存。其实天并没有那么冷，风也并没那么厉，只要你抹去心中的寒意，在沉迷于游戏世界的时候记得走出来呼吸一下清凉的空气，你一定会有更好的感觉。

这一期攻略我们向大家介绍的3个游戏都可以算是英文游戏中的佳作，《终极刺客2——沉默杀手》告诉你如何才能达成一个杀手的最高境界——取得SA（Silent Assassin）的评价；《皇帝——中国的崛起》让你亲手感受一下洋人眼中的古代中国，不过各位新手要想玩好这个带一些洋味的“中国游戏”，建议先把Cross亲手编制的“皇帝”专用英中单词对照表背熟，顺便提高一下E文的Level，也算是玩有所得吧。《无人永生2——谍报之路》恰好是Cross最近特别喜欢的一个游戏，给人最突出的感受就是游戏音乐在极具地方特色的同时还能很好地烘托现场气氛。游戏中除了主线任务外还有不少分支任务，有的任务还是很有挑战性的。这篇《无人永生2》的攻略对游戏中的各个主线及支线任务都给予了明确提示和一定的分析讲解，大家看过之后想必在解任务方面都不会再有什么问题了。不过攻略在上手方面还有几点没提到，Cross就在这里作一点补充吧——首先是关于各种系统功能的快捷键，你大可不必记那么多，只要按下Tab键，所有的系统功就都在那个界面里了，用方向键选择不同的功能菜单就可以了；经验值：在这个游戏中获得经验值的方法除了完成任务以外，还可以通过寻找提示纸条、间谍手册，以及在各处翻箱倒柜搜索敌人的文件获得。而杀敌是得不到任何经验值的，杀敌的目的只是为了排除路上的障碍，也不要试图杀光所有敌人，敌人的数量是无限的；隐身：只要你跑到有阴影的地方，比如关了灯的屋子里（你也可以用枪把灯泡打碎）、货架后面、胡同里面等等，画面中央就会出现一只眼睛的图标，当它变成蓝色以后就表示你已经隐身了，敌人就算走得很近也不会看见你。但只要你有动作，隐身就会解除。有一个办法就是按住下蹲键行动，这样就可以达到隐身潜行的目的了，但如果走出阴影同样会解除隐身状态；搜索：每击毙一个敌人，你都可以把准星对准敌人尸体按下鼠标右键进行搜索，敌人身上通常都带有各种弹药，并随机带有补血药和护甲；升级：当主角积累了一定数量的经验值后，就可以按下Tab键进入角色（PlayerA）界面，选好升级项目，点击“Upgrade...”进行升级，升级项目共有8个——Stealth：降低跑运噪声，减少隐身耗时，提高逃避追踪的能力；Stamina：提高最大生命值，减少移动伤害，减少连续性伤害（如毒、火），增强绷带功效，降低所受的总伤害值；Marksmanship：提高射击准确度，提高手持武器（如十字弓）稳定性，减少恢复瞄准时间；Carring：提高负重能力，提高搬运时的行走速度；Armor：增加护甲最大值，加强护甲修复能力；Weapon：提高武器伤害力，减少装弹时间；Gadgets：提高陷阱功效，减少设置陷阱的时间；Search：减少搜索耗时，增加可找到的有用物品。在这8项中Carring升一次级就差不多够了，而Stamina则是要重点优先升级的项目，因为不论在何种情况下，“血”长总是不吃亏的嘛。好了，Cross知道的就这么多啦，祝各位在“谍报之路”上一路走好！

Cross

Cross@popsoft.com.cn

2002年9月《无人永生》推出了续作，这个更换了图像引擎的新作除继承前作的优点之外，更将美女间谍Cate Archer进行了全新的包装和改进，她不但有了让人匪夷所思的最新式间谍装备，而且还要面临更艰险的任务挑战。游戏总共包括15章40余个单人任务——首先是Cate到日本取得H.A.R.M.组织的犯罪证据；然后去银装素裹的西伯利亚窃取到Omega计划；接着又前往美国俄亥俄州的一个小镇，在龙卷风中会斗H.A.R.M.组织的女忍者Isako；然后Cate和她的搭挡一起去印度和南极展开调查，发现了敌人的海底基地，他们设法摧毁了基地并揭出了H.A.R.M.组织妄图挑起世界大战，以核武器毁灭世界的重大阴谋。游戏中拥有多达30种的各式武器装备、高水平的电脑AI和漂亮的图像表现，再加上创新的合作多人游戏模式，就足以让人热血沸腾了。现在，你就是Cate Archer——无敌女金刚，马上开始行动吧！

无人永生2——谍报之路

No One Lives Forever 2
A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

■湖南 苹果熟了

第一章 眼中钉

Cate Archer Must Die

日本，某山谷中，白练般的瀑布激荡着蒸腾的雾气，UNITY的女间谍Cate Archer正在和前来接头的Yamata San交换情报。原来传闻跨国犯罪集团将在此地举行会议，Cate的任务就是要调查有关的情况。寥寥数语之后，Cate开始了自己的行程。从身后的车上捡起间谍训练手册，往前走，听栏杆上一只叫Santa的怪鸟唠叨完，来到瀑布前的小桥边，从大树上摘下提示字条，又在小桥前的包裹里捡到3枚硬币，在桥中央又拿到张字条，这些字条上的信息都会自动保存下来，随时按“I”键即可查询。前方出现一个院落，Cate用十字弩射杀院门前的女忍者，推门进去，逐个干掉院中几个巡逻忍者。在一组自动贩卖机旁边找到件护甲，又在街边捡到包“邦迪”。由“活鱼料理”招牌对面的巷子进去可以看到过关的小门。走过小门来到隔壁的院落，往前干掉几个女忍者（可按“G”键将她们背到隐蔽处），见路边贴着纸条，上面有个大大的问号，暂时不管它。在丁字路口往左走，到有红色和蓝色两个信报箱的墙边，打开它们。只听身后“吱呀”一声，一个小店的门开了，接头人Hatorl San正在这里等着呢，他告诉Cate坏蛋们原定的会议地点改变了。拿起店里的间谍手册和护甲后出门，刚才的街角上有台红色饮料贩卖机，这儿有个包裹，里面有个非常漂亮的粉饼解码器（该物品的出现地点是随机的，每次游戏可能会有所不同）。有了这个宝贝，刚才那些带问号的纸条上的信息就可以破译了，小镇中一共有4张这样的纸条。Cate在小镇上的各个房间中不断搜索，有间房子里女忍者较多，干掉她们后可在这个房间的柜子里找到不少装备，其中最有用的是瞄准镜，拿到后即可装备在十字弩上（按“Z”键使用）。沿着这房子往前走，跳进一条坑道，猫着腰爬到坑道尽头可找到“疯狂机器猫咪”，使用它后就可以在地上做个一触即发的炸弹陷阱。在前面街道的拐角处拾到一个手提箱，把它交给Hatorl San吧。Hatorl将下一步的行动计划告诉Cate，并把行动地图详细的描绘出来。

总评 93（大众软件游戏分级 POPSOFT 推荐级）

项目	内容
制作	Monolith Productions
发行	怡采科技
载体	CD×2
类型	主视角射击
语言	英文
环境	Win2000

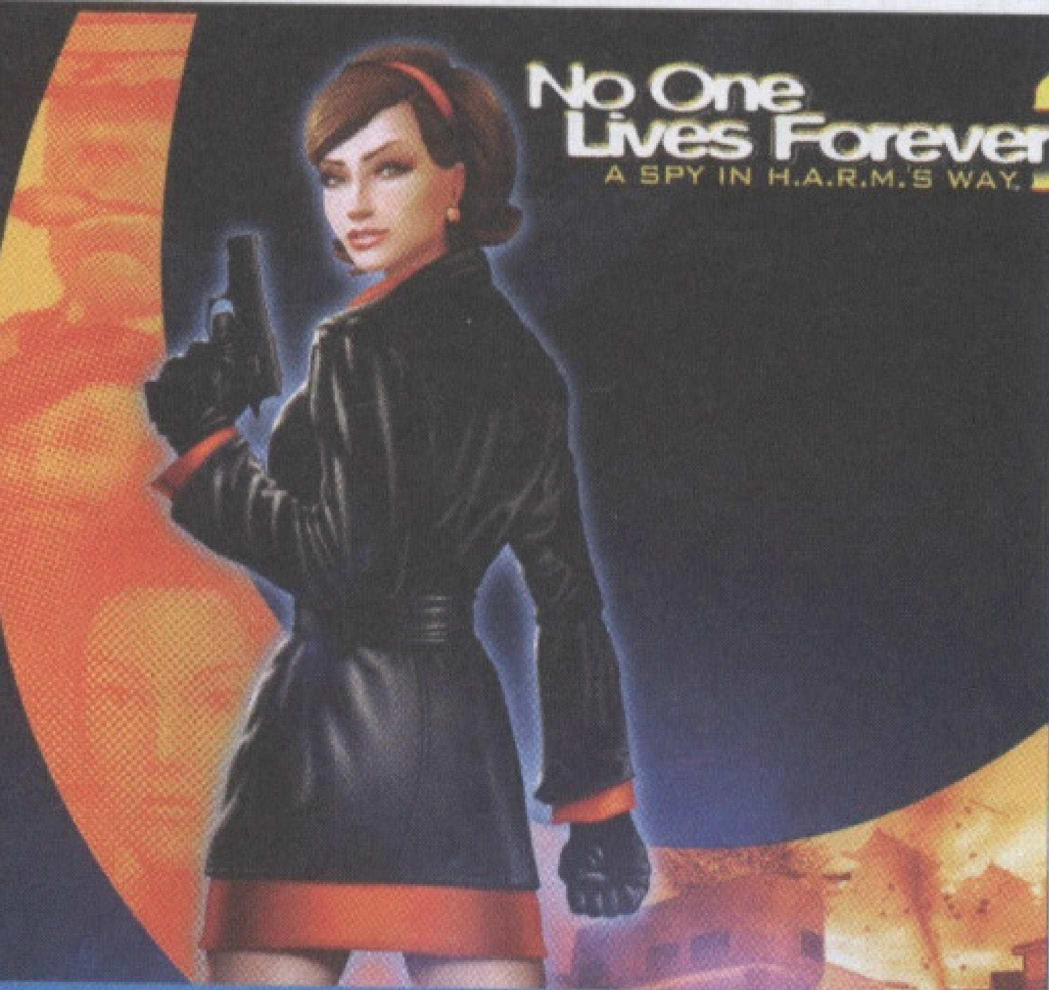
画面：■■■■■■■■■□
音响：■■■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■■■□
剧情：■■■■■■■■■

配置要求
CPU：PentiumⅢ 1GHz
显卡：32MB以上3D加速卡
内存：128MB RAM
硬盘：1.66GB


只有打开这两个信报箱，才能触发下一步故事。


注意搜查，此地有宝贝。


木板飞跃，安全第一哦。



第二章 美女之死

Goodbye，Spy!

本关一开始就会在巷子中的包裹里拿到一把威力不小的多功能手枪（CT-180 Utility Launcher），该枪可以配合多种子弹发挥不同作用（按“F”键更换子弹）。按照Hatorl提供的地图前进，沿途搜索所有能够进去的房间。这里有条支线任务，就是要找到3处地上有箭头的地方，抹去箭头。最后来到一处院落的侧面（地图上有标识），悄悄干掉院落中的巡逻忍者（惊动其他人任务即告失败）。来到窗下，从窗口可以看到那个红衣女子正在和她的老大The Director商量些什么，拿出口红照相机偷偷“喀嚓”几张。这下似乎惊动了红衣女子，只见她冲出门外叫她的那些忍者姐妹们加强警戒。Cate完成了偷拍任务，接下来需要返回出发地点和Hatorl会合。沿途的女忍者比刚才多了很多，Cate躲躲闪闪总算避开了忍者们的追踪，回到先前和Yamata San交换情报的瀑布前，不料正要迎上前来的Yamata突遭暗器所伤，痛苦地倒在地上。这时眼前一缕白烟冒出，烟雾中那名红衣女子手持一柄红伞飘然而至：“你还想往哪里逃？”Cate似乎不是那女子的对手，交手未及两个回合即被对方刺中，眼前一黑，就什么也不知道了。

第三章 欧米迦计划

Project Omega

Cate醒来时发现自己躺在病床上，她不顾同事的一再劝阻，坚持要去参与UNITY在西伯利亚的任务。

大雪纷飞，严寒的西伯利亚银装素裹，Cate乘坐的小型飞机降落在一处山谷中的小屋前。飞行员真是马大哈，居然忘了带小屋钥匙，不过这难不倒Cate，她熟练地用指甲剪就套开了门锁，进去后先向总部汇报一下吧。1楼房间内有套无线电通讯设备，却没有电。出门在房子后面找到发电机，启动它，有了电，终于顺利地和总部联系上了。这时突然冲进两个敌兵，飞行员一溜烟躲进了楼梯下的小房间，Cate掏出手枪干净利落地解决了敌人，缴获了他们的AK-47。四处转转，在2楼找到猎兽夹和间谍手册，在房子后面的小屋子里找到把CT-180多功能手枪和气焊罐，最有用的还是这里的本地地图，这样就不怕迷路了。沿着前面小路走，来到一处哨所，干掉几个士兵，找到桶汽油，正好可以拿回去给小屋旁的雪地摩托用。开着摩托来到刚才的哨所，注意搜索房间中的文件柜，可能会有意外惊喜哦（后面也一样）。本关需要几枚定时炸弹，都得靠四处翻箱倒柜找到。驾驶着雪地摩托从这里的跳板上飞驰而过，向前又经过个哨所，换部摩托继续前进。途中会遇到两个修车的士兵，干掉他们。在这辆冒烟的破车对面有条岔路，旁边有指路牌说明这里通往雷达站。雷达站就建在由这里进去不远的小山上，小山下面有个兵营，干掉这里的几个士兵后上山，雷达站旁也有个哨所，扫清这里的敌人后四处搜寻一下。在一间房子墙壁的搁架上有把狙击步枪，这可是好东西啊！按照任务要求，在雷达铁塔下安放1枚定时炸弹后立刻下山。这时会发现山下的兵营好像多了一些敌人，在远处试试狙击步枪的威力吧。走近后发现那个胖飞行员被抓到这儿来了，干掉看守他的两个小兵，跟他对话后他会跑到隐蔽地点，再次对话后就会出现几个敌兵。干掉敌兵后再和胖飞行员对话，他又会跑到另一隐蔽地点，继续对话后又会出现几个敌兵，如此反复几次直到胖飞行员跑到兵营大门前。到大门旁边的小屋里拉一下开关把飞行员放出去，然后回身由雷达站所在的小山脚下的小路跑出去。正跑着突然炸弹爆炸了，倒下的铁塔差点砸到头上，好险！



回到刚才进来的岔道口，继续往前行是个用铁丝网围起来的基地，进不去。在来基地路上的右边有条岔路，去那儿看看。拐上岔路，发现是条断路，还树着“禁止雪地摩托通行”的牌子，这不是此地无银三百两吗？加足马力，对准方向飞跃而过，成功到达了对面。跑了一会儿又遇到山沟，故伎重施，再次飞跃。过去后往右走有间小屋子（地图中标有Cabin的地方），里面有个大医药包和两个猎兽夹。拿到这些东西后，回到刚才第2次飞跃的崖底，趟过浅水区域后继续前行，直到有乱石阻路。弃车前进，前面是发电站，守军人数众多，Cate利用木档板等为掩护小心应战，干掉了所有敌人。然后到各个房里仔细搜寻，在行军床前的箱子里找到定时炸弹。在发电站机房里两个主机间的地上有块铁板，打开它后把定时炸弹安放在那里。然后沿原路返回，去炸开始经过的那座大桥，那里需要3枚定时炸弹（注：笔者开始经过时手头没有3枚定时炸弹，所以必须折返回去，但如果你一开始就有足够的炸弹，也就不必走这冤枉路了）。从桥头的一边下到桥肚去，沿着桥下的木板颤颤巍巍地前进，小心有些木板一碰就会掉，可别实实在在踩上去香消玉殒了。安放好3枚炸弹后，沿着刚才走过的路到那座小屋子里去，把胜利的喜讯通过无线电波传达给总部。

第四章 神兵天降

A Spy in H.A.R.M.'s Way

过了回“破坏之王”的瘾后，Cate辗转来到此地的某军事基地前，先用狙击步枪干掉门口唯一的卫兵，然后猫着腰从低矮的暗堡口钻进去，里面有一些护甲、手雷、猎兽夹。用气焊罐烧融挡路的铁门合页（2个），出去就进入了基地内部。在大门上安放1枚定时炸弹，如果手头没有，就在院落中的房间里找找，比如那个旁边停有汽车的房子里的双层木搁架上就有。在一个乱糟糟的睡房里可以找到炸弹和一个新玩意儿——Body Remover，这个像香水瓶一样的东西太恐怖了，拿着它对尸体一喷，一阵红烟飘过后尸体就无影无踪了，简直就是韦小宝的化尸粉。



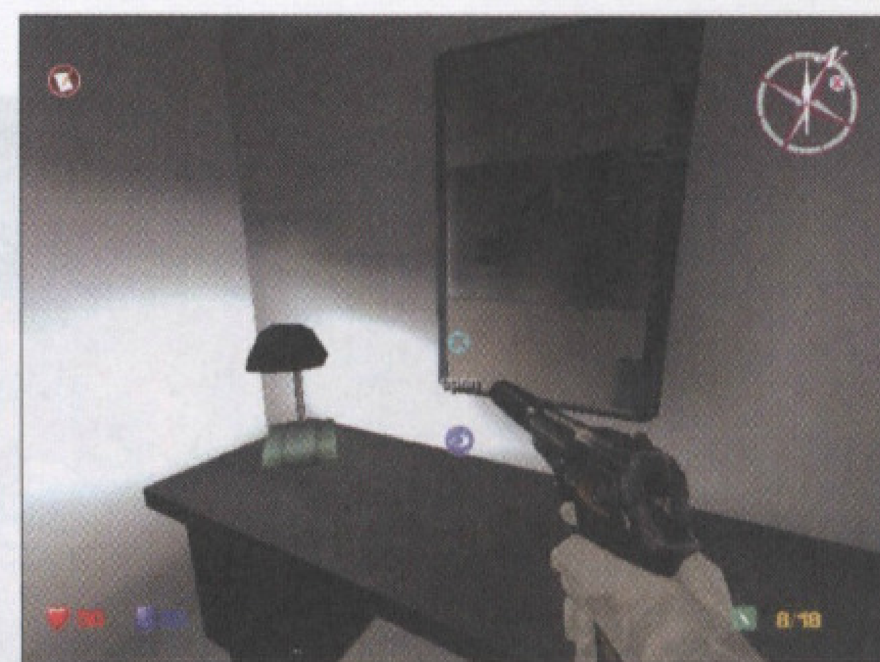
有时候，美女也得屈尊钻狗洞。

这里的敌人众多，所以行动的第一原则就是不要惊动他们，多使用那把安装了消音器的手枪和狙击步枪，还有香蕉和猎兽夹这样的利器，干掉的敌人尽量藏尸于屋后或干脆用化尸水化掉。从院落墙壁上的大洞悄悄钻过去，搬开前面屋子墙壁的板子潜入屋内，竟然是男卫生间，幸亏没人。从木栅栏门进入大楼（The Recording Building）。先往下走，这里遭遇的敌人可以用AK-47尽情扫射，但千万不要让他们溜出去按警铃。在最底层的木架子上又可以得到化尸香水，这里还有个发电机，有信息提示可以用糖倒入其中破坏它，哪里有糖呢？先不管它，往上去，每层都会遭遇敌人，一一干掉他们。在最高层房间的墙壁上有个保险箱，提示说要打开它得需要密码。



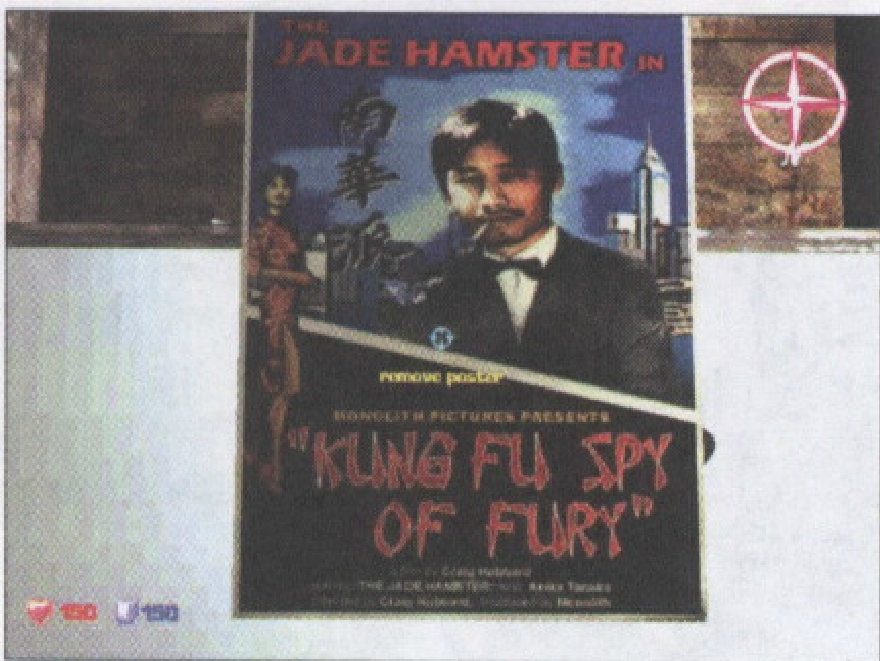
把糖灌进去，就OK啦。

从大楼后门出去，这里有几个敌人在院子里巡逻，两边还各有个带探照灯的塔楼，用狙击枪打灭探照灯并结果塔楼上的敌兵。这里有间食堂，在里面的壁柜里可以找到糖，然后在食堂旁边的油罐后部安放1枚炸弹，接着回到刚才的大楼最底层破坏发电机吧。干完这一切后，从刚才塔楼侧面的小栅栏门到达基地主楼区域（The Main Building），前门打不开，就从主楼后面的地道进去吧。主楼里安装了一些摄像头，发现情况不对就会报警，最好是用多功能手枪配合专门对付摄像头的子弹就可以让它们失效。警铃和摄像头的具体位置标示在每层楼都能找到的相关地图上，它就装在一种黄皮大信封内。楼中通道繁多像迷宫一样，守卫的士兵也不少，除了小心应付外还可多用S/L大法，楼中那种穿白大褂的科研人员可以不管。Cate在最高层的房间办公桌角找到封信，打开一看，这不就是前面那栋楼里的保险箱密码吗。把主楼里面全面搜查一遍后，回去打开保险箱，取得里面的文件。然后再回到主楼，在1楼洗衣房



保险箱需要密码才能打开。


你需要的糖在壁柜里，看到了吗？



这张海报里的人是否有几分梁朝伟的神韵？


恐怖的龙卷风。



的柜子里找到电脑上的真空电子管。再去2楼的电脑房，将这个电子管装在房间中央的电脑主机上，然后输入密码。随后整个房间似乎在向上移动，原来这里隐藏有机关。从房门出去后，发现来到个极隐秘的地方，原来真正的电脑总机房在这里。先清理掉这里的守卫，然后在房间的桌子上找到密码，在进门的那台电脑上输入密码，里面的机械手就会操纵磁带机打印出欧米迦计划（Project Omega）的资料。拿到计划后，外面警报大作，一些敌人冲了过来，只有杀出个黎明了。到楼下才发现原来进来的出口被铁条封死了，赶紧查看地图，发现只有从直通斜道（地图中标有Chute的地方）跳下去才能够脱身。

第五章 夜奔

Night Flight

美女Cate顺着斜道溜到1楼，然后沿原路朝基地大门而去。先前安放了炸弹的油罐旁被炸了个大窟窿，就从这里出去吧。在前院的那两个大油罐旁骑上雪地摩托，出大门，从斜坡上飞出基地。沿着上一关的路线返回最开始降落的地点，途中有不少围追堵截的敌人，不过都比较好应付。回到当初落脚的小屋时，发现飞行员不见了。干掉屋内的两个敌人后，回忆起上次飞行员一溜烟躲进楼梯下小房间里的情景，这次他果然还在那里。接着去查看飞机的状况，结果了守候在那里的敌人后，发现飞机上安放了枚定时炸弹，得在1分钟内拆除它。然后回到小屋通知飞行员，这家伙死活不愿走，一副情绪不高的样子。聪明的Cate去厨房的火炉上端下热咖啡并给他倒上一杯（杯子在外面的桌上），死胖子喝掉咖啡后才心满意足地和Cate飞返总部。

第六章 双重间谍

Diary of a Double Agent

美国俄亥俄州的一个小镇，Cate奉命前来调查。进入一所废弃的房子的地下室，所有的抽屉和柜子都要检查，要找到所有Goodman（前作中的人物）和Smith之间的通信证据，还可以找到一些磁带。在1楼的桌子上有个录音机，可以播放磁带听到相关信息。在2楼走廊尽头的房间里有个床头柜，在里面可以找到电池。然后回到开始进来的地下室，揭开墙上的广告画，露出隐藏在里面的开关，装上电池，启动。身后的大门打开了，在里面可以得到需要的文件。在密室搜查完毕后，只听得外面一阵骚动，一些女忍者不知从哪里冒了出来。硬拼不是办法，手头的弹药也极其有限，Cate且战且退。从2楼的浴室窗口跳出去，逃到镇上，那些女忍者在后面穷追不舍。

天空阴沉沉黑压压的，巨大的龙卷风正向着小镇袭来。前面路上的电线杆被吹倒了，冒着火花的电线堵塞了去路，只有从一个房子后面的破围栏处逃走，谁知在这里偏偏遇上前面曾打伤Cate的那个红衣女子。不过红衣女子这次并不急于和Cate交手，她挥手召来一些手下，自己化为一缕白烟而去。经过好一阵苦战，Cate终于解决了这些小喽罗。红衣女子再度现身，交手几个回合后，眼见龙卷风越来越近。红衣女子一闪身躲进房子里，Cate也追了进去。两人真正的对决开始了，双方都以日式大刀为武器，直拼杀得火星四溅。在对方不时隐身的时候，Cate可在房间中找到护甲。屋外狂风大作，甚至将屋子都吹去了大半，千万注意要小心地在房间中央活动，以防不测。红衣女子无心恋战，很快就败下阵来，只见她撑开红伞，竟然在狂风中潇洒而去。身边飞沙走石，Cate只觉得眼前一片茫然……

第七章 印度之旅

Double Cross

似乎过了很久，Cate苏醒过来，发现自己已经躺在UNITY的病床上。她起身找到红胡子阿姆斯壮这个老搭档，两人前往印度开展下一步行动。刚到印度，Cate就发现有人跟踪，她很快制服了来人。正在盘查时，这人却被身后一个神秘人杀身灭口，闻讯而来的当地警察却误把Cate当成了凶手，两人只好转身逃亡。根据怪鸟Santa提供的信息，这次的主要任务是要找到Kamal。这次行动既要躲开警察的追捕，又不能伤害他们。这里有个小窍门：印度警察可能是肚子太大的原因，跑一会儿就会气喘吁吁，要停下歇息。所以一旦被警察发现后就拼命跑吧，很容易甩掉他们。

在街角的一个门后面有昏睡气罐。和身前台子上放有一枝康乃馨的男子交谈可得到一些信息。有处通向地下室的阶梯，往下走时里面会跑出手持印度弯刀的敌人，一枪结果他，进去可以找到张照片，显示Kamal曾经被勒索，这里还有些护甲、笑气罐等物品。街道上有扇大门，和在门旁边的老头交谈，他开口就索要50卢比开门费。沿原路回到出发点附近，在有两张圆桌的地方站着一名白衣服、红包头、胸前别着花的男子，这就是Kamal，和他交谈后可以得到本地地图和50卢比。再回到那个大门处把钱交给那个老头，门就可以打开了。

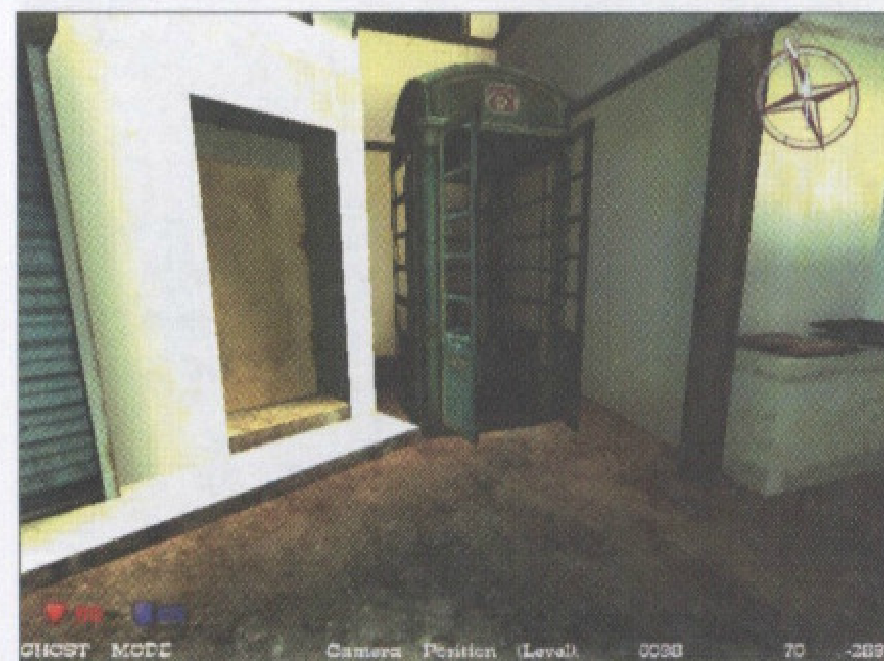
进去后正前方路口稍偏左的地方有个信报箱，打开会得到甲虫似的窃听器和窃听对象的照片。然后马上（不能迟疑，行动慢了任务就会失败）回到先前得到昏睡气罐那儿的斜对面那个中央有楼梯的旅馆，上楼进入一房间，里面有部电话，把窃听器安装在电话上，然后躲进里屋的壁橱里。过一会儿房间主人回来了，他打了个电话就睡了，Cate马上出来去电话那儿重放录音，得到进门密码。接下来再回到拿窃听器的地方，左转一直走到底，接着朝右转，走到尽头左边的门前，进入调查。成功打入敌人内部后，和Kamal寒暄几句，这里有很多荷枪实弹的红头阿三，他们对美女似乎不太友好，Cate只能在外面转悠，不能进去。最后终于在卫生间的窗口找到突破口，从这里进去后，不能被里面的守卫发现，否则就会被遣送出来。院子里只有一个守卫，看清他的行动规律，等他一直往左走到看不见以后，就沿着左边走，从门口有金色双耳大罐的地方进去。在这里行动最好是猫着腰走，尽量不要跑，以免惊动守卫。穿过走廊，看见大厅里上下各有一名守卫，现在的目标是2楼往右尽头处的大房间。等1楼守卫背对Cate而2楼守卫已经巡逻到左边时，赶紧上楼直奔目的地。进门后在电话上再次安放窃听器，然后躲在角落的屏风后。不一会儿一个守卫进来打了一通电话，待他离开后得到相关情报。

回到和阿姆斯壮接头的地方，和他交谈后，知道目前两人处境不妙，警察在街上四处张贴通缉海报。拾起阿姆斯壮身前自己的小坤包，Cate得先去街上把那些海报扯掉。通缉海报一共有8张，在四处寻找过程中，除了要躲避警察外，路人也会撕去一些海报，没关系。当海报被凯特和路人全部撕去后，马上去找位于街道某处的Kamal（就站在街边，不难找）。从Kamal那里得到一些情报后，赶去剧院附近的电话亭中取得行动地图和气焊罐。利用气焊罐打开原本焊死的剧院侧门，进入剧院。在剧院里，Cate终于可以无所顾忌地用枪对付那些可恶的敌人了。在剧院地下室找到定时炸弹，这里还有个机关，打开它，下层有个暗门藏在柜子里，钻进去，这里的主要任务是在发电机组、放映机房和银幕上方的灯光配电箱（由银幕后面一侧墙壁的梯子爬上）3处放置定时炸弹。还有个隐藏的地方——扳动剧院中的一把椅子，旁边的地板即升起露出通道，进去放置1枚炸弹。然后进入放映机房旁边的剧院经理室，打开隐藏在墙上那幅骏马图后边的保险箱，取得其中的文件，最后沿原路离开即可。

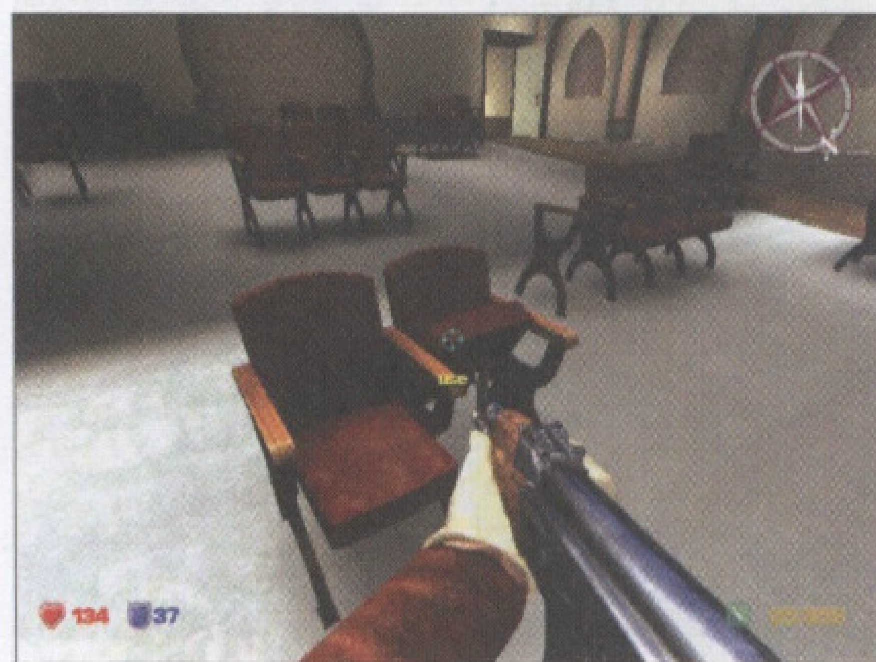




街角的门后面有一“昏睡”气罐。

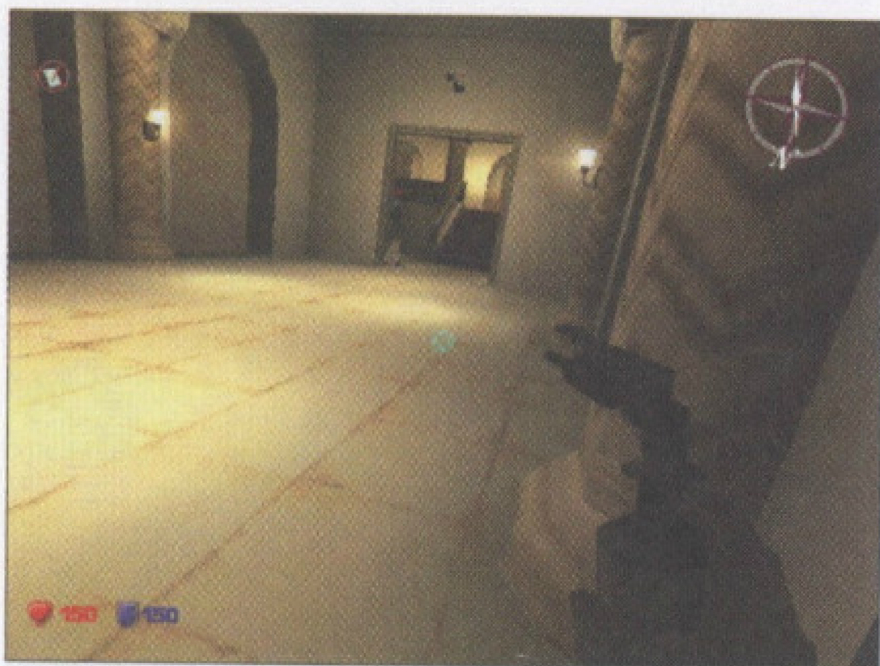


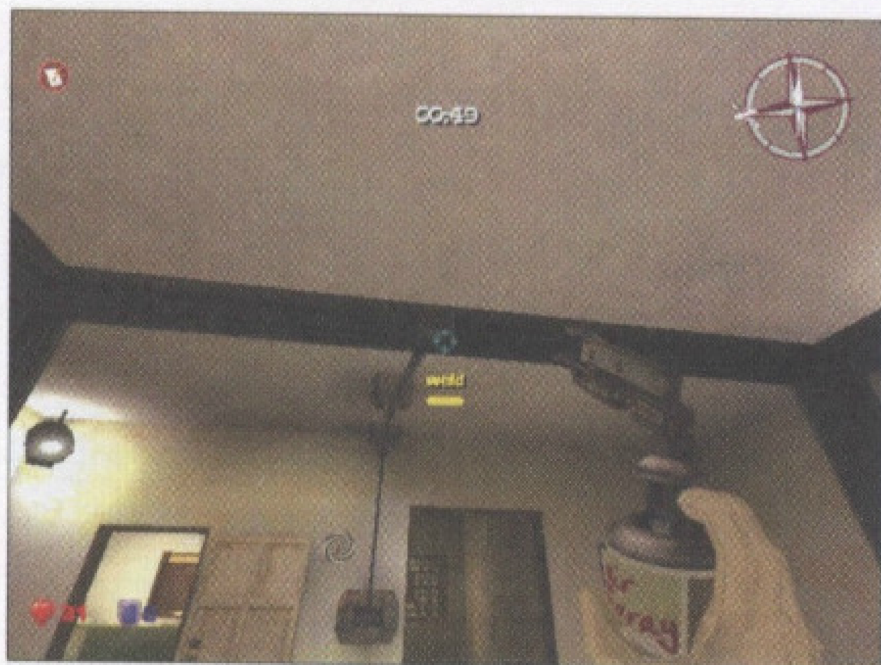
电话亭中有蹊跷。



这个椅子中大有文章。


从这里下去，会发现一些秘密。


小心那里的摄像头。


焊融这里的镙丝，否则小命不保。


三轮童车与独轮车的较量。

第八章 以暴制暴

The Art of Murder

回到房子最开始进来的地方，那里有个通往地下的楼梯，使用解码器打开门进去。下去后既要小心里面的两个守卫，还要提防门上方的摄像头。观察守卫的行动规律，趁机溜进去。上楼梯后先去右边的屋子里取得一些文件，再往左边去，这个大房间的气氛似乎有些诡异，不错，这里的天花板上设置了致命的钉板。走进门口的第1格，钉板在四周纷纷坠落，好险。然后待钉板升起时，立刻朝前猛冲，快到前方门口时要跳跃一下，这里有几级台阶。在进去的这间房间中央地上有文件，拿到后会触动机关，不过好歹有惊无险，但惊动了外面的守卫。在最里面的房间有些装备，拿上后沿原路出来，干掉那些印度红头阿三，从院落一侧的木门出去。阿姆斯壮就守候在外面，跟着他走吧，干掉沿途的敌人，注意2楼也有敌人哦。

两人甩掉追兵，跑进一幢房子里，本以为万事大吉了，谁知又掉进了陷阱中，双双被困在玻璃牢笼内。待那个小丑头目走了以后，Cate必须在1分钟内用气焊罐烧掉上方的镙丝然后逃出来。阿姆斯壮这个莽汉又不慎困在过道里，先不管他，自己到处闯闯吧。楼内有不少小丑敌人，拿着威力巨大的戈登9mm冲锋枪（Gordon 9mm SMG），要格外小心。最后来到院子里，在马戏团的舞台上捡到自己的相片，然后去舞台对面，打开用木棒封住的门，解救出搭档。阿姆斯壮出来后就跑去试图打开院子的大门，Cate必须掩护他不被蜂拥而出的小丑们伤害。两人好不容易逃了出来，在街角商量下一步该如何行动。这时那个小丑头目恰巧从这里经过，阿姆斯壮一把扯掉他的披风，才发现这个家伙实际上是个骑着独轮车的侏儒。这小子反应倒挺快，一溜烟就往前跑了。身材魁梧的阿姆斯壮这时也是急昏了头，顺手骑上旁边的三轮童车，还挥手示意Cate也上来。没法子，只好骑这个了。两人骑着这样的玩具和对手展开了场“你死我活”的场地追逐赛，其间还得应付不断冒出的小喽罗，但最终还是让那小子逃掉了。

第九章 南极遇险

Ice Station Evil

虽然小丑头目逃掉了，但Cate和阿姆斯壮又从总部得到有关线索，并立即赶往南极某基地展开调查。到达目的地后，Cate进入的建筑似乎遭受了地震的摧毁，走廊也被阻塞了，就从旁边天花板的大窟窿上去吧。拐个弯再跳下来可以在柜子里找到扳手，用它关闭走廊上的气阀，然后在刚才那个冒着滚烫蒸气的房间里找到保险管（Fuse），将它安装在配电箱中。打开那个需要解码的铁门，一路走到院落中，对面有幢建筑的墙上破了个大洞，从这里进去使用解码器打开房子的大门。进门后就可以得到照片，这是一个女孩送给她父亲的生活照。在走廊的架子上发现一串钥匙，用它打开旁边的门拿到机密文件。这时外面传出一声巨响，一名全副武装的超级战士(Super Soldier)杀了进来，美女显然不是它的对手，快逃吧。

从超级战士撞破的墙壁那里进去，沿着通气管道逃出屋外。在院子的另一房间内由于没有门把手而进不去，只得转身从院子中的户外楼梯上到2楼，在2楼的房间内可以得到门把手，然后去打开那个房门进去得到定时炸弹。这时可怕的超级战士追了出来，四处没有可以躲避的地方，只有逃到刚才取得门把手的2楼，安放1个定时炸弹在房中央，然后躲远些，几秒钟后，地板上炸出个窟窿，跳下去吧。怪物也跟着追来了，逃亡的路上还从研究人员那里了解到一些基地的情况。又碰到一扇待修理的密码门，怎么修呢？从周围的房间内找到电线轴就OK了。开门

迅速逃出，就快到大门口了，再安装炸弹炸开那些路障，但这次不小心把阿姆斯壮给炸伤了。凯特正准备搭救同伴时，超级战士杀到了。在这千钧一发之际，英勇的阿姆斯壮抱住了怪物的腿，决心牺牲自己的生命来让Cate安全脱身。

第十章 恶魔的诅咒

The Curse of Kali

阿姆斯壮光荣了，呜呜呜……但更加可怕的是，超级战士不仅出现在南极基地里，他们在印度也出现了，并把当地搅得鸡犬不宁，Cate的首要任务是拯救受困的老百姓。拯救方式有多种，他们中有的需要帮助打开旁边锁上的铁门，有的需要Cate拿木桶（可以在道路中捡到）装满水灭火（需耗水两桶，街道上有两处有水龙头）。Cate不但要躲避超级战士的攻击，还得小心不时出现的其他敌人。最后一个救出的人会告诉Cate一些相关信息。

第十一章 闯入者

The Interlopers

经过了一段时期的折腾，美女感到有些身心疲惫。于是回到UNITY总部，懒洋洋地和Schenker博士谈论着有关事情，记性不好的博士不记得自己把眼镜放在何处了，好心的Cate答应帮他去找找。当她走到1楼的用餐区（有一些小圆桌的地方），发现博士的眼镜就在桌上，另外还有自己的睫毛膏电击枪。此时突然灯灭了，一群小丑冲了进来。Cate用睫毛膏电击枪击晕一个坏蛋，夺得他的武器，开始在总部逐层清除这些闯入者，还要顺便清除敌人安放的4颗炸弹。在总机房里记得要把电源开关重新合上（操纵电脑），总部又恢复了灯火通明。当所有敌人都被干掉后，可以在1楼大厅一侧的某个房间里找到瑟瑟发抖的博士。

第十二章 海底基地

Undersea

在上一章中Cate得到了一个令人兴奋的消息——阿姆斯壮还活着，被关押在爱琴海底的秘密基地中，于是Cate设法潜入了基地。这里的戒备森严，还装有许多摄像头。经过搜索，Cate找到了许多H.A.R.M.组织的文件，获得不少经验值。这里是基地里的潜艇停泊区，在一侧角落的房间里可以找到钥匙。上楼梯用这把钥匙启用天桥轨道车到达对面，通过长廊到达基地的后部。

基地的后部有上下两层楼，下面还有几个地下层，暂时不能去。在2楼，从有许多台式电脑的弧形桌子上得到代号为207-B的请购单。另外在本层某个安装在墙壁上的对讲机下面可以找到智能卡，用这张卡可打开1楼的1扇门，进去可得到电脑用户手册1.0版，拿着这本书去2楼的超级电脑房（Supercomputer Room），但电脑仍提示不能使用这里的主机。只得出来，下到1楼，在厕所里碰见抽烟的研究人员，干掉他得到另一张智能卡，这张卡可以用来打开2楼的一个封闭房间，在房间书桌的右抽屉里取得电脑用户手册2.0版，有了这个就可以使用那台超级电脑了。而后从电脑房出来，下到1楼，发现那个原本打不开的门可以进去了，原来这就是通往地下层的道路。下到地下1层拿到录音机，然后沿着通道一层层往下探索，一直到达最底层，小心楼道里的敌人和机器人。最后终于解开密码锁，进入了关押同伴的地方。



用扳手关闭走廊上的气阀。



在这里装满水去灭火。




穿过长廊，到达基地后部。


对讲机下面可以找到一张智能卡。


不少地方都被坍塌建筑阻塞了。


将炸弹安放在超级电脑主机后面。

第十三章 死里逃生

Terror in the Deep

Cate正要救出搭档之时，前面逃掉的侏儒小丑带领一班手下出现了。Cate必须要在2分钟内消灭他，还要应付不断冒出的喽罗。侏儒小丑在多个出口跑来跑去，Cate必须像玩“打地鼠”游戏一般对付他，不过地板是半透明的，可以看得到他的去向。当成功救出阿姆斯壮后，基地也发生了爆炸，赶紧逃吧，沿原路出去，但是不少地方都被堵住了。在一个房间中下水（要注意憋气的时间限制哦），在水下焊开绑着两个氧气瓶的铁链锁，然后从另一出口冒出来。沿通道快跑吧，在基地后部的1楼，道路似乎完全堵死了，匍匐前进吧，但有时还要被火烧到，好惨！从天花板的窟窿中跑到2楼，最后跑到两层楼之间的楼梯口时好像又没路了。看身后的柱子，H.A.R.M.组织头目Sensei的雕像似乎大有文章，扳动一下雕像，出路马上有了。最后，Cate和阿姆斯壮以及一帮敌人都被困在了基地的半球状顶层，大家都走投无路了。阿姆斯壮决心拯救大家，他独自潜入海里，凭借天生神力，使劲让这个半球状顶层脱离了主体，向水面浮了上去，可是敌人的潜艇出现了……

第十四章 关键时刻

Endgame

尽管得以成功逃生，但Cate不幸被俘虏，H.A.R.M.组织头目The Director要把她压成一个立方体，美人就要惨遭毒手了，真是天妒红颜啊。当Cate被投进下料箱时，她马上破箱而出，夺路逃生。H.A.R.M.组织的溶洞基地不算太大，一般不会迷路。里面的设置五花八门，有的甚至像电视综艺节目的现场。沿途注意收集装备，尤其是必备的定时炸弹。有两处需要用到定时炸弹，其一是将炸弹安放在发电机组之间，在这里还可以得到最强的武器——微型火箭发射器（Micromissile Launcher），其二是安放在超级电脑主机（Supercomputer Mainframe）后面，注意这里有个小门得打开。从大门出去后，Cate遇见了前作中的老对手Volkov，这个浑身打着石膏绷带的家伙凶神恶煞的样子显然不是病人应该有的表现。他不断发射小火箭攻击Cate，Cate利用地形灵活地与其周旋，最终把他打下桥去。接着出现的是多次交过手的红衣女子Isako，两个美女拼得你死我活，尽管Isako不断利用忍术隐身，但最终还是被Cate击败。这时The Director现身了，他欲杀人灭口，Cate从枪口下救出Isako，她的举动让这个骄傲的女忍者羞愧难当。

第十五章 一触即发

Preemptive Strike

在H.A.R.M.组织内果然有着不可告人的大阴谋，是他们挑起了两个超级大国间的矛盾，眼看世界大战一触即发，世界在核灾难的边缘摇摇欲坠，而隐藏在UNITY总部的内奸Morgan将军则高兴得合不拢嘴。Cate和阿姆斯壮决心粉碎他们的阴谋，保卫世界和平。根据情报，两人双双来到一座海岛上。在降落伞旁得到定时炸弹，用它来炸掉悬崖边的巨石可以砸沉停泊在海边的敌人潜艇。本关的主要敌人是8个超级战士。这些家伙也不是无敌的，集中火力对付他们，使用微型火箭发射器就更好了。把他们打得低头喘息、直冒黑烟的时候，迅速换用多功能手枪配合ASSS子弹就可以彻底了结他们。清除掉这些爪牙后，Cate来到了海岛城堡的大门前，最后的决战就要开始了，以她的智慧和勇气，能够熄灭战争的导火索吗？ P

终极刺客2 沉默杀手



■贵州 yago

由丹麦IO Interactive开发的《终极刺客——代号47》在2000年11月底上市后曾经引起不小的轰动，这款类似《合金装备》和《秘密潜入》的第3人称视角游戏以隐秘行动和暗杀伏击为焦点，主人公为克隆技术制造出的47号生化杀手，受雇于神秘组织执行各种暗杀任务，虽说被定义为射击游戏，但实际上玩家都在耐心等待和寻找致命一击的最佳机会。截至到2001年，由EIDOS代理销售的《终极刺客》已创下40万套销售量的喜人成绩，并荣获英国电影电视艺术学院（BAFTA）的2001年度最佳游戏作品提名。经过2年的开发后，IO终于在2002年10月1日推出了其续作《终极刺客2——沉默杀手》，其画面比一代更加精细，解析度可上到1600×1200，玩家能随时从第3人称视角切换到第1人称视角，操作音效和武器装备方面可谓大有改进。在前作结尾47号杀手为复仇干掉了自己的制造者奥特梅尔教授，然后就销声匿迹了。他逃到意大利西西里岛，并被善良的神父维多利奥收留。与无休止的杀戮相比，47号显然更愿意做一名教堂后院的花匠。然而命运女神却没有放过我们的主人公，新的冒险又将接踵而至……



总评 86

制作	IO Interactive
发行	天人互动
载体	CD×1
类型	动作射击
语言	英文
环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：■■■■■■■■■
音响：■■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■■
剧情：■■■■■■■■■

配置要求
CPU：PentiumⅢ 933MHz
显卡：32MB以上3D加速卡
内存：128MB RAM
硬盘：495MB

一、避难之所
The Gontranno Sanctuary

目标：拿到教堂院中的盒子。

行动：47号在教堂的小院子中过着隐士般的生活，但他内心却仍为过去的罪恶而痛苦。善良的维多利奥神父在精神上给了他莫大的帮助，在忏悔室中47号倾吐出心中的积淤，神父安慰他后特意让他独自留下来反省。不料神父突然被黑手党劫走，等47号走出教堂时，只剩1个纸盒子静静地放在庭院中，盒子里有张便条，署名格西比·吉里安诺的黑手党老大要他在后天前交出50万元的赎金。愤怒的47号拿出尘封多年的笔记本电脑开始联系雇佣杀手情报中心，多年前的老搭档黛安娜听出了他的声音，但情报中心显然不愿免费提供吉里安诺的情报，因此47号不得不违心地同意了继续效力的条件，他决心不惜一切代价救出神父。


47号隐居的小花园。

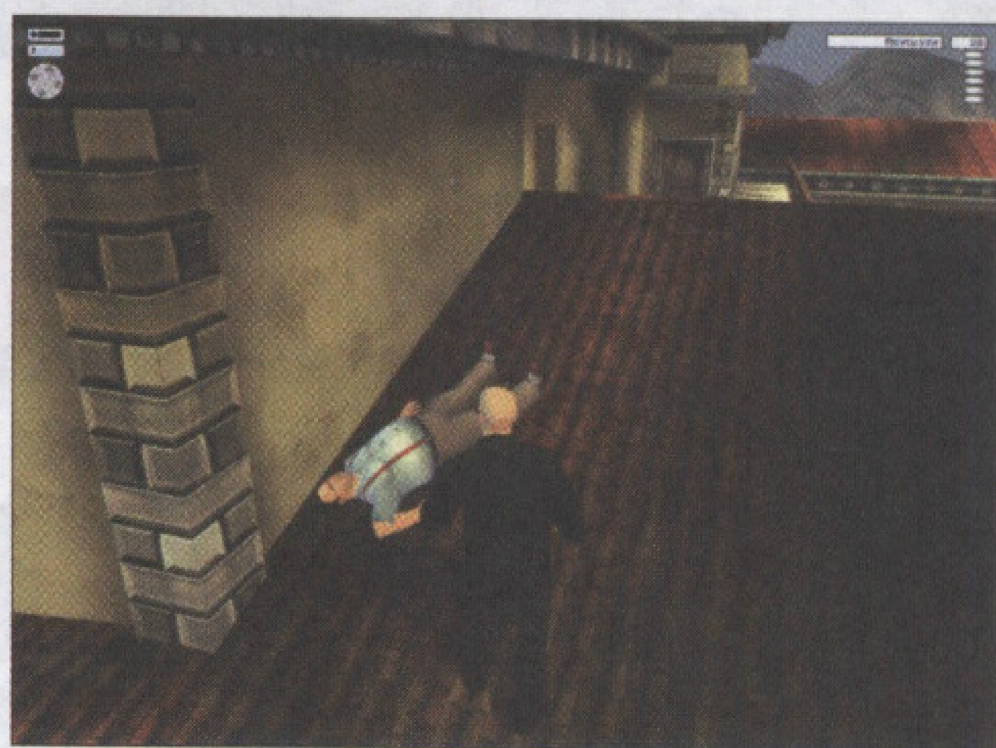

沿着外墙的突出边缘潜行。

二、被流放者
Anathema

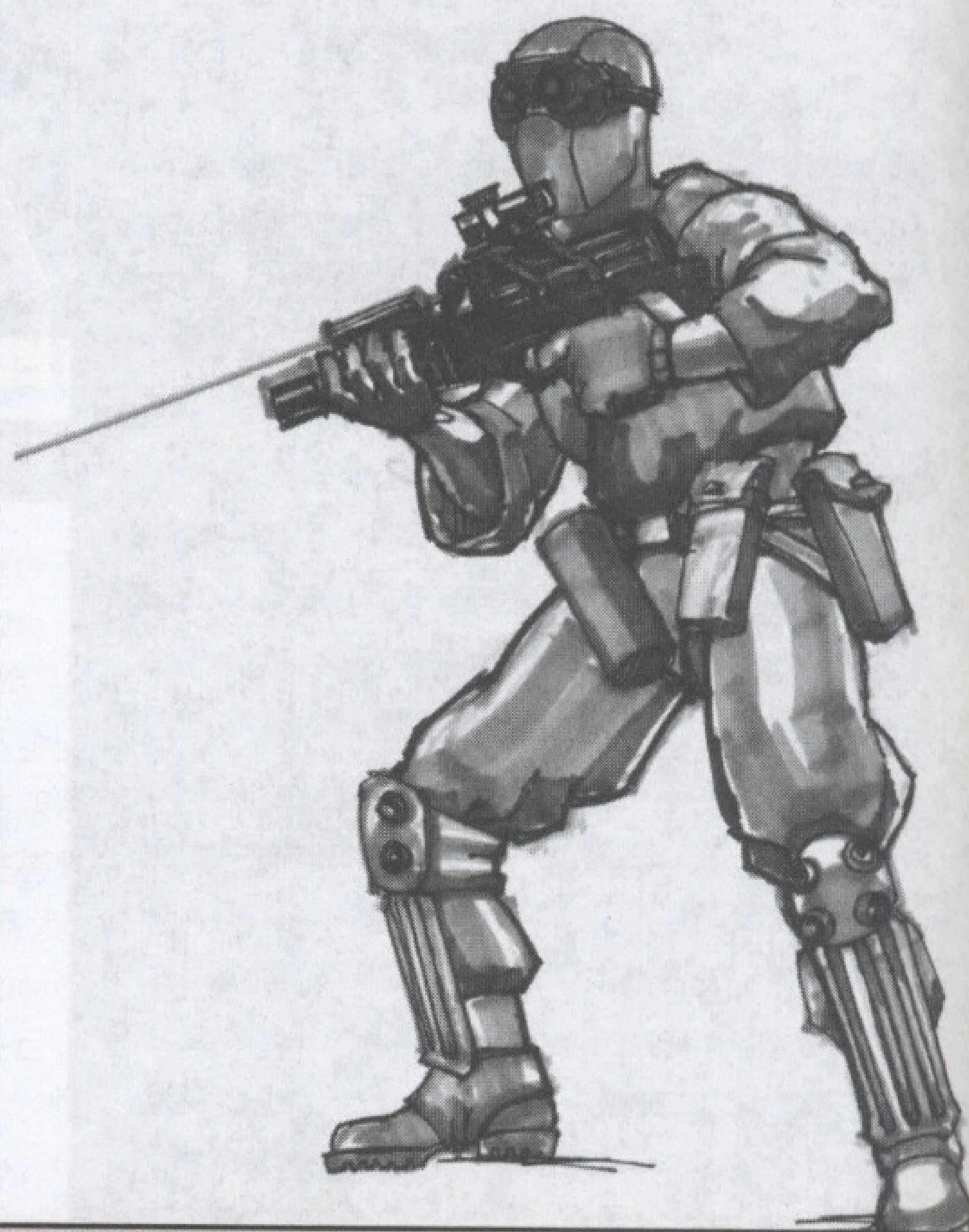
目标：干掉格西比·吉里安诺；从吉里安诺处获取囚室钥匙；拯救关在地窖里的维多利奥；从撤离点逃走。

行动：吉里安诺和他的爪牙们躲在一座意大利庄园中，开始主角出现在庄园

外的山坡上。左边的大门走来1个胖胖的邮差，右边远端的侧门停着1部小货车，年轻的送货员正在给吉里安诺的庄园搬送杂货。他们都是潜入庄园的最好伪装，但滥杀无辜恐怕就没法得到SA级别了。正对面的中侧门会有个黑衣保镖出来小便，迅速跑到门右侧蹲下，等他方便时轻手轻脚从背后靠近，用钢琴弦干掉这家伙后把尸体拖进门藏在墙边的树下，换上他的衣服后看看地图，抓紧时机贴着墙根一口气跑进右面不远处的地窖入口。根据情报神父就关在地窖里，不过囚室的门锁撬不开，钥匙在吉里安诺身上。在地窖尽头的台阶处稍候片刻，等1名保镖走过后再悄悄溜上台阶，趁那位胖厨娘没注意迅速从厨房的小楼梯上到2楼。打开阳台门，门后的护栏断了一截，从断口爬到外墙的突出边缘。一直潜行到屋顶上，从屋顶的另一端下到阳台之前小心不要被泳池边的两个家伙看到。等他们走进屋后再上阳台，不要直接进门，应该沿着外阳台溜到对面的门等待时机，因为水池边的两个家伙之一很快会从这扇门出来巡视，等他走后立刻无声无息地拨开门，用琴弦结束吉里安诺罪恶的生命。拿走他身上的钥匙和左轮手枪，然后赶紧把尸体沿着刚才的来路拖到房顶斜坡的另一面，因为刚才水池边的另一个家伙会从外阳台的另一扇门出来巡视，这家伙身上有车钥匙，如果干掉他撤退时可乘坐汽车逃离，但多杀人会影响SA级别。拖尸体时还要当心别被水池边巡逻的保镖看见，加上女仆随时可能进办公室来，所以一定要抓紧时间藏好尸体。成功之后沿着突出边缘返回，抵达地窖台阶上方时直接跳下去，正好可以落进地窖入口的深处。打开囚室门发现维多利奥神父不在，黛安娜此时发来通知，刚才卫星侦察情报表明有4个穿制服的俄罗斯大汉带走了神父。没办法，只得沿着来路退到侧门边，临行之前别忘了到附近的小车库里拿取R93狙击步枪，最后看看地图，避开墙外的那个黑衣保镖，从侧门走出庄园后迅速向撤退点飞奔。



把吉里安诺的尸体拖到这里。



三、刺杀行动

St.Petersburg Stakeout

目标：干掉参加会议的某位将军；不得伤害其他任何与会人员；返回地下车站逃离。

重要心得

很多硬件配置足够高的朋友在完成安装后根本无法运行，这并不是因为显卡驱动程序出了什么问题，而是游戏对声卡的兼容性不好——它要求完全支持EAX音效的声卡，很多创新声卡特别是板载Sound Blaster系列声卡的用户都会遇到这个问题。最快捷的解决方法是修改游戏安装目录中的Hitman2.ini文件，在这个配置文件尾加上一行"EaxDisable"即可顺利执行游戏。

开始新游戏时可选择正常（Normal）、专家（Expert）和专业（Professional）3种难度，正常难度每关可存盘7次，专家级难度每关只能存盘2次，专业级难度每关根本不能存盘，而且在地图上还看不到任何人员移动的信号，是不是感觉很变态？但如果玩家每关都能达到"沉默杀手"（Silent Assassin）级别而且攻击性（Aggression）为零的话就能获得一些武器，如47号专用的两把点45口径大手枪的消声型号、短管双筒霰弹枪和M4突击步枪。那么玩家要如何才能获得SA的殊荣呢？首先绝对不能引发任何程度的警报；其次不可伤及无辜，每次任务最好只取目标性命，而且应尽力采取最隐秘的攻击方式，在万不得已使用枪械的情况下也必须做到一枪爆头；最后要完全避免与敌人近距离遭遇，哪怕对方最终没有识破你的伪装也不行。玩家可充分利用钢琴弦和氯仿麻醉剂，钢琴弦的缺点是必须从对方背后贴近使用，而且不能为对方所察觉。使用氯仿麻醉剂时按住鼠标左键不放可加大药剂量，这样受害者不会很快醒来，而且又不伤对方性命。另外执行某些任务时还可能得到毒药和弓弩，在食物或饮料中施放毒药可杀敌于无形中，弓弩相当于无声狙击步枪，威力略小，但只要命中头部也能一击必杀，用好它们可让你轻松成为一名真正的"沉默杀手"。用琴弦勒人或撬锁时往往需要一定时间，为了避免在关键时刻被敌人发现，玩家在勒人或撬锁时要快速连按M键切换到地图界面再切换回来，即可在短时间内完成动作。

一名SA级别的刺客必须善于隐藏自己，耐心等到时机成熟时再以迅雷不及掩耳之势突然出手，那种提起一把AK逢人就杀的兰博作风与刺客的名衔毫不相关，追求这种淋漓痛快的玩家只配得到屠夫的称号。要做到神出鬼没就必须经常查看地图，随时了解周围的地形和人员流动情况。在地图上闪动的绿色环形图标代表主人公，红色闪动环形图标代表任务目标，黄色是敌人，蓝色是警卫，暗绿色是平民，白色是重要人物。那个鲜红色的47号杀手专用图标则表示武器存放点，空手而来的主人公可设法到该地点获取执行任务所必须的武器装备，一些带黄色圆框的惊叹号表示该地点有特殊线索或物品，例如钥匙、秘道、衣服、毒药等，要顺利完成任务最好把地图上有这种标志的地方全部走遍。



游戏中最危险的敌人莫过于狙击手，百步穿杨的骄傲不再仅属于玩家所有，一旦被敌狙击手发现你随时都可能饮弹毙命。躲避狙击手最好的办法是换上敌人的衣服，而且还不能快跑。紧急情况下可以在树木、山坡等天然障碍物后藏身，尽可能在隐蔽点之间快速移动。如果用望远镜仔细观察狙击手会发现，这些致命的神射手每隔一段时间都会检查自己的枪械，这时候就是玩家拔脚飞奔的良机。





瞄准的瞬间。

行动：按照与情报中心达成的协议，47号乘火车来到了冰天雪地的圣彼得堡。在地下车站登场后到右边的137号储物柜，撬锁打开后可获得夜视仪、消声手枪、SVD俄式狙击步枪和弹药，小心SVD狙击步枪之类的长枪无法藏入衣服中，一旦让车站里的两个平民看到就会惊呼并报警，所以要利用站台上的石柱绕开他们的视线，在不被发现的情况下溜出站台。上台阶后左边的小储物室里有个士兵在巡逻，等他走到房间尽头的储物柜后发呆时悄悄摸进去，尽快闪进入口旁的铁门，撬开另一扇门锁进入城市下水道。看看地图，快步跑到最近的一个下水道口，出来时小心别被附近巡逻的士兵看到，在军用卡车旁的地面上有套俄军制服，换上后就可以拿着SVD行走在街道上，只要不被敌人近距离细看就不会有太大风险。慢慢走上坡后从普希金大厦右边过去，左边前门站着2个黑衣保镖会对你构成威胁。黛安娜会告诉你会议提前召开，你必须在限定时间内赶到狙击点。注意小心避开沿路的士兵，走到地图上标有闪烁惊叹号的大楼前，直接从正门进去。大楼里有2组上下的楼梯，主楼梯有个士兵在上下巡逻，从绿色玻璃门附近的小楼梯上到3楼，穿过厨房来到正好可以看到对面普希金大厦会议厅窗口的房间，打开狙击步枪瞄准器或望远镜查看，屋里有1个长发便衣壮汉和4个穿制服的将军，黛安娜会通过无线电不断与你联系确定到底哪一位将军才是目标，根据资料你的目标是个右撇子、秃顶、嗜酒、不抽烟，在桌子边坐的3位将军有2位都在抽烟，剩下频频举杯的那位就是目标！此时要丢下狙击步枪，上到顶层的小阁楼处，在主楼梯入口处埋伏，等那位巡逻的士兵上来站立不动时从背后用琴弦干掉他，这样做是为了避免狙击步枪发射时惊动他。如果要不杀他，玩家也可把狙击点改到4楼，等他巡逻到1楼时迅速狙杀会议厅里的目标。得手后立刻丢下狙击步枪，从绿色玻璃门旁的小楼梯下去，然后从正门出去后慢慢走回下水道口，再按原路小心撤到站台，登上列车结束此行。

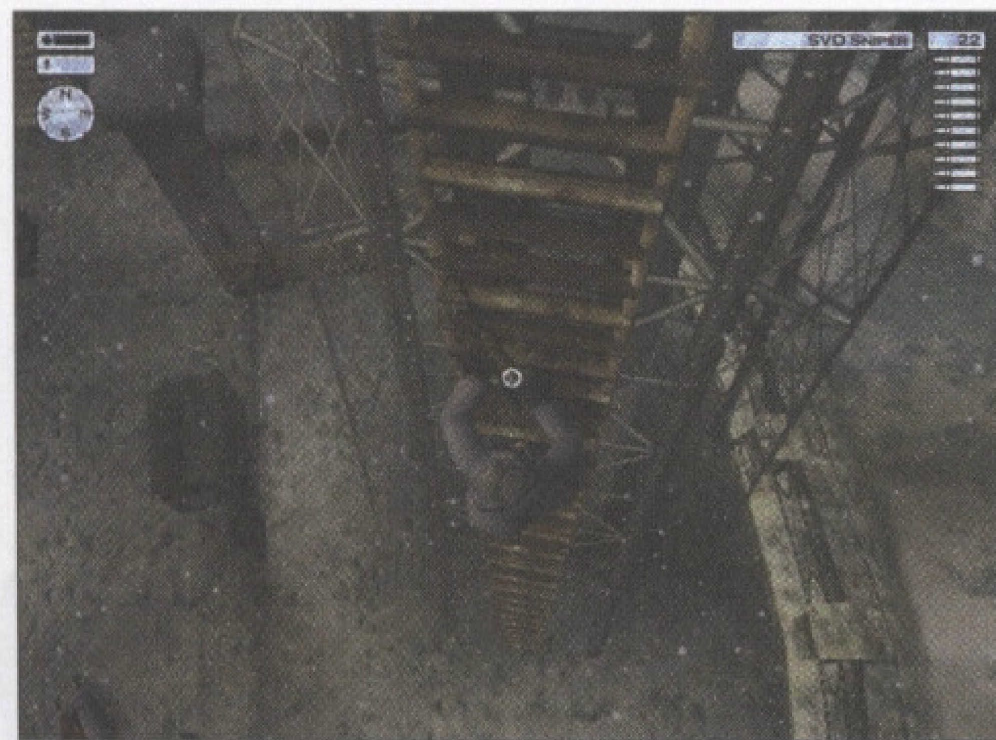

快跑过去拿装备。

四、除恶务尽

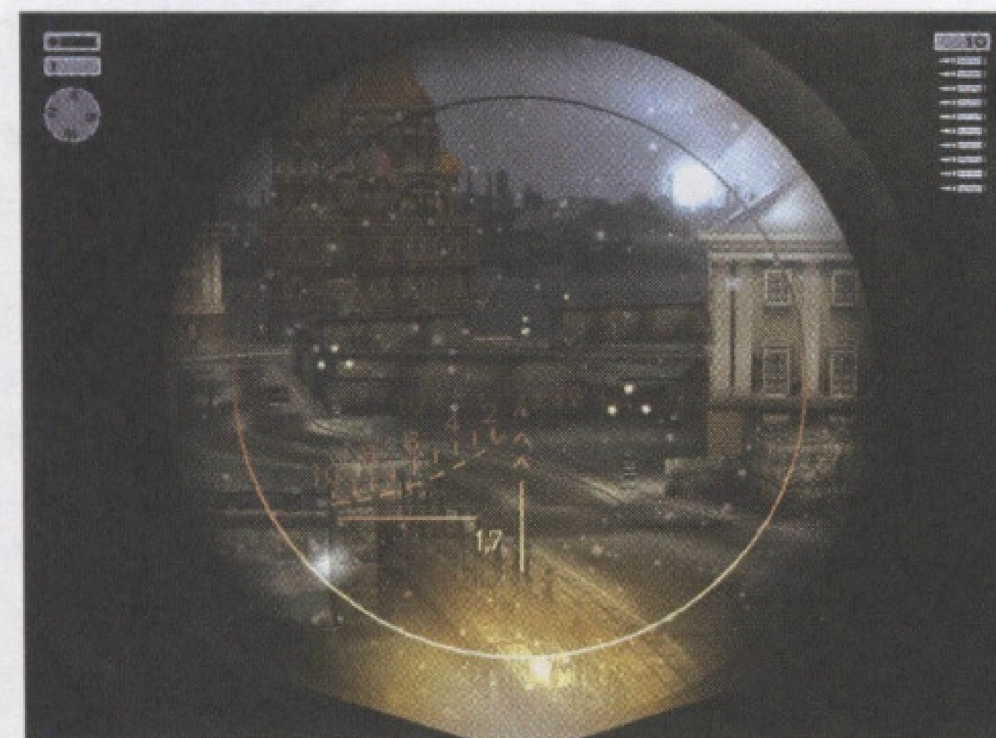
Kirov Park Meeting

目标：干掉马卡诺夫将军；干掉与将军会晤的黑手党头子雨果·库巴斯科。

行动：上次会议中幸存的一位将军决心将此事查个水落石出，他还打算和当地的黑手党头子雨果·库巴斯科联手，他们近期要在圣彼得堡市的公园碰头，任务委托人要求把这位将军和黑手党头子都干掉。从摩托艇下来后，等街对面的士兵走远再过去，在垃圾箱后可得到SVD狙击步枪、消声手枪和汽车炸弹，接着转身从路中的下水道口爬下去。看看地图，要先赶到地图正下方的那个下水道口，将军的座车正好停在出口上方，把汽车炸弹装在车底盘上。接着再赶到地图左侧第2个下水道口，爬上去时小心避开巡逻的士兵，附近有座很高的雷达站塔，撬开铁丝网门后悄悄爬上塔顶。从这里可以看到一片冰封的公园，断墙缺口处会出现正在谈话的将军和黑手党头子，打开SVD瞄准镜的最大倍率射杀黑手党头子，只管让将军逃走，当你潜回下水道时他的死讯也该传来了。注意雷达塔下的那个士兵非常关键，一旦你开枪就很容易就惊动他，如果干掉他又会增加攻击性，何去何从玩家自己衡量吧。如果要在黑手党头子的座车上装炸弹，你就必须从下水道正上方的出口爬上去，干掉汽车司机后换上他的衣服才能装炸弹，但滥杀无辜显然会让你失去SA的称号。另外在塔上的夺命一枪也值得研究，如果把握好时机甚至可以在将军和黑手党头子身体重合的瞬间一箭双雕。完成任务后从下水道溜回码头上摩托艇撤离。



爬上雷达站塔。

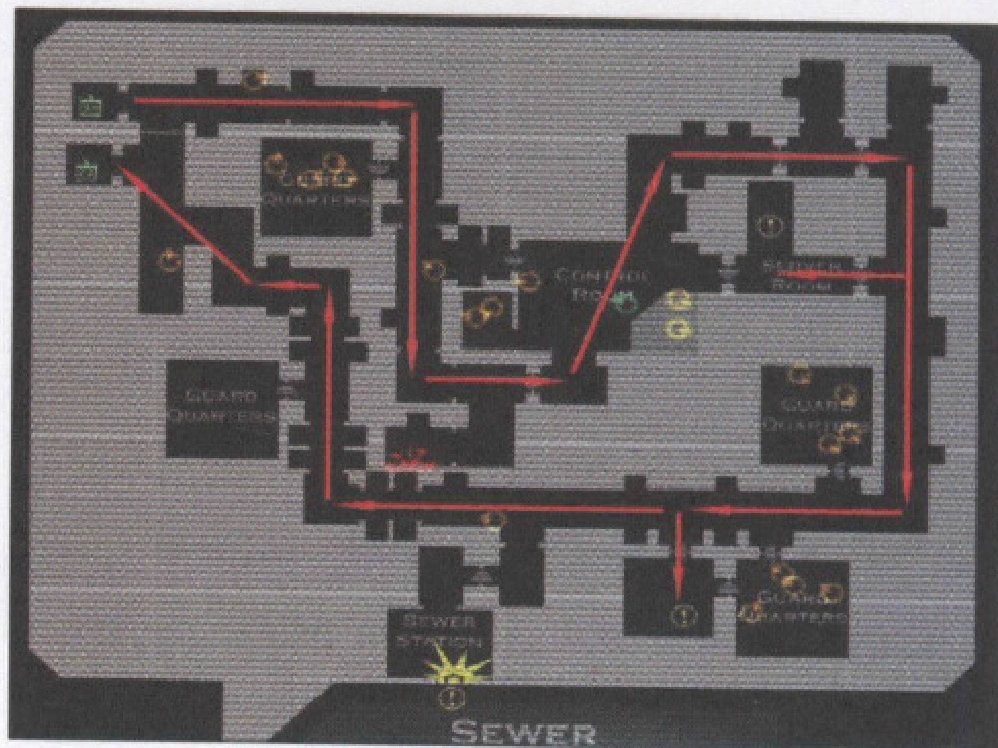

从这里狙击。

五、地宫惊魂
Tubeway Torpedo

目标：在小货场中FCK标志处拿取武器装备；干掉米哈伊·巴尔达契科夫将军；解救2层地下室的囚徒。

行动：参与会议的另一位将军哈伊·巴尔达契科夫也在调查普希金大厦的刺杀，他正在地下基地审讯捉住的一名疑犯。委托人要求救出这位俘虏，同时干掉将军。开始时47号出现在下水道，从地图上鲜红色箭头处爬上去，避开敌人，在有标志的地方拿取装备——消声手枪、手机、传呼机、微型炸弹、遥控器，后两者是过关所必须的。然后溜上那辆即将开走的军用卡车，或者回下水道，从地图最右上角的出口爬出去，两条路都是一个终点。这里的地面上有3个巡逻士兵，小心绕开他们钻进巷子深处的铁门。屋里还有1个游动哨，轻手轻脚爬上2楼的办公室，换上桌边的俄军制服，然后乘电动升降机下到地下室1层。离开升降机后努力避免与敌人近距离相逢，沿着通道绕路溜到地图最右上角，从这里往下走有个侧门通向机房控制中心，在地图上标有“Server Room”的地方打坏那台服务器，然后撬开地图正下方有黄色惊叹号的房门，这样敌人就不能从摄像头看到你撬锁。穿上屋里的一套军官制服，到地图左侧乘坐另一升降机下到第2层，注意避开路上那个哨兵。来到第2层，在审讯室门外先看看，独眼将军正在拷打囚徒，这门还撬不开。把寻呼机丢在门外靠右侧，躲到左边使用手机，将军会被寻呼机叫声引出来，等他开门查看传呼机时扑上去，因为这个机会太短琴弦不好用，最好是用刀，如果不在乎SA级别用消声手枪更方便。然后带上换了将军服的俘虏乘电梯上到第1层，躲开通道里的游动哨来到地图下方有爆炸标志的房间，把微型炸弹丢在破墙处，按遥控器引爆后立刻飞奔进入下水道，一口气跑进下水道死角的暗处躲好，闻声赶来的敌人会四处搜索，耐心等待他们无功而返后再前往撤退点过关。


小心避开敌人。



第5个任务中的隧道行进路线图。

六、好戏连场
Invitation to a Party

目标：干掉叛逃的将军；夺回手提箱。

行动：接连几位将军的身亡吓坏了当时参与军火买卖会议的最后一名将军，这家伙竟然带着装有导弹导航系统的皮箱逃到了德国大使馆寻求政治避难。当夜大使馆里正好举办一场鸡尾酒会，47号乘快艇来到小码头边，台阶上有个侍者在抽烟，杀他可以得


大使从对面走来。

游戏操作



《终极刺客2——沉默杀手》的操作与同类游戏相比略有差异，移动方面的键位设置基本和《反恐精英》相似，但要执行特定动作时，应先按E键不放以激活左上角的滚动菜单，拨动鼠标滚轮，当光条停留在需要的动作选项上时放开E键才能完成指定动作。拿出道具时要按下鼠标右键不放，此时屏幕会切换到道具菜单，可通过按A、W、D、S四个方向键来移动光条，当光条停留在需要的道具上后按下鼠标左键即可将此道具拿到手上。游戏中最常用的键有E、Q、M和空格。E键是动作键，开门撬锁什么的都离不开；Q键可把手上拿的武器藏好，这在通过公共场合时尤为重要，否则不用说卫兵了，即使是平民看到你手持武器也会惊呼逃窜，等他们一报警你的麻烦就大了；M键可打开俯视地图察看各层面的地形结构和人员位置，在狭窄环境下要避开敌人的游动哨全靠它了，但在专业难度下玩家无法从地图上获悉人员移动情况；空格键可让主角蹑手蹑脚地潜行，这在从背后接近敌人时尤其重要，即使是缓慢的普通行走，无论如何靠近目标都会被察觉，而潜行则可以轻松从任何人背后接近他。当不需要时，再按一下空格键即可结束潜行状态。

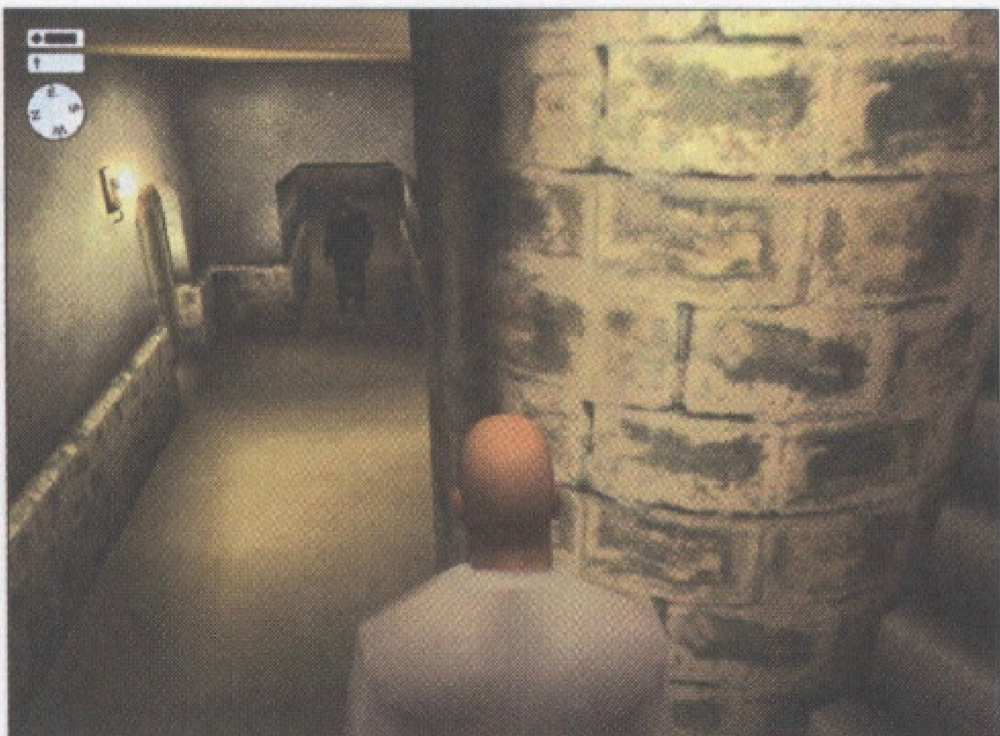
玩家可按住Shift的同时再按方向键来进行奔跑，也可以按Caps Lock切换到持续奔跑状态。考虑到这是个特别讲究隐秘的游戏，在有人看见你的情况下奔跑通常是极不明智的，奔跑的脚步声甚至会引来近距离内敌人的关注，即使换上敌人制服也会因为乱跑而被识破，所以推荐玩家最好不要急于赶时间，另外操作方面最大的遗憾是没有跳跃功能。

其它操作键位：

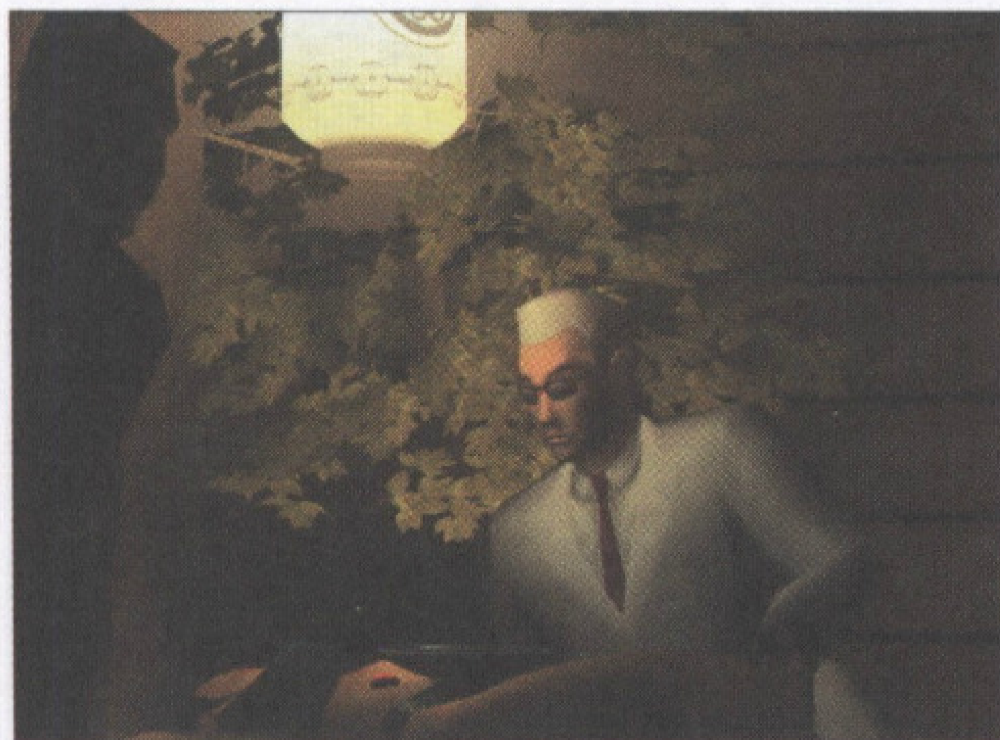
蹲下：Ctrl；朝左探头：Z；朝右探头：C；开火：鼠标左键；上弹匣：R；丢下手中道具：G；打开道具菜单：鼠标右键；装备近战武器：1；装备手枪：2；装备冲锋枪：3；装备步枪：4；装备望远镜：5；装备夜视仪：6；装备开锁工具：7；打开任务简报：B；切换视角模式：F1；放大/缩小画面：鼠标滚轮



到一套侍者服，但在大使馆地下车库里的房间内也有一套，建议不要滥杀无辜。到地图上有红色标志的地方拿取毒药和消声手枪等装备，然后直接从正门进去，卫兵会问你要邀请函，别管他径直走进大使馆。使馆里有4个保险柜，楼上楼下两侧的办公室里各两个，但只有一个保险柜装有手提箱，大使（地图上为白色环形标志）会定时到有手提箱的保险柜去查看，认定装有手提箱的保险柜后埋伏在门后，等大使再来打开柜子时摸上去勒死他。如果时间久了，大使会被潜入音乐厅的克格勃特工Spetznatz劫持，并被逼迫前来开柜拿箱子，玩家也可等到特工杀死大使后再现身干掉特工。而后干掉将军就比较简单一些，有两种方法。一是等他进自己房间后，轻轻打开门从背后勒死他，那位打扫卫生的女仆可能会根本没注意到，迅速把尸体拖到隔壁房间；另一种方法是搞到一套侍者衣服，然后溜到厨房里拿取香槟酒，在没人的地方把毒药下到酒中，把酒送到将军面前，他很快会接受这杯夺命酒。完成任务后不要再走正门，绕开侧门的守卫撬门而去，回到小码头即可结束任务。



到厨房去拿香槟。



这就是那位花花公子小早本。

七、追踪早本

Tracking Hayamoto

目标： 干掉早本的儿子；把追踪器放入小早本尸体中；逃离。

行动： 不幸的是，导弹导航系统落到了日本黑社会头子早本手中，15年来此人一直行踪诡秘，情报中心决定通过暗杀其子小早本来找到他的藏身之处。这个任务要想拿SA难度颇大，如果单凭火力硬拼也可完成任务，不过把追踪器塞进小早本满是弹孔的尸体未免太煞风景，这里有一条绝妙计策敬请各位看官笑纳：先沿着墙根摸到地图最右端，看准时机从车库后的园子里潜入主屋，进门后立刻冲进右手边小房间，用刀切开屋里的河豚获得毒鱼片。等厨师离开厨房，而且2名守卫看不到的情况下迅速把毒鱼片和追踪器放入大桌上的生鱼片碟中，前来拿菜的艺妓会陆续把2盘生鱼片都拿走，所以对哪盘投毒都可以。接下来最好钻进另一处标有黄色惊叹号的房间中换取白色和服，穿上和服有利于撤退，如果阁下艺高人胆大也可直接顺原路返回。溜回大门边很快就收到小早本中毒身亡的信息，等2名卫士走开时跑近大门即可SA过关。



八、神秘通道

Hidden Valley

目标： 找到通往早本古堡的入口。

行动： 本关任务更为艰巨，古堡入口就在地图右下角标有EXIT的地方，但看看沿途曲折的路线和无数卫兵就知道要抵达那里有多困难，更别提塔楼上四处张望的狙击手了，即便想走狭窄的地下通道也将面临大批守卫的“考验”。轻松过关的诀窍在于搭乘运货卡车通过隧道，但运货卡车会在隧道中的第3个关卡接受严格盘查。玩家开始应借助树木掩护溜到左侧高墙下，注意务必等待塔楼上的狙击手转移视线，而且墙下的2名游动哨走远时再疾奔。在拐弯处有辆卡车，旁边墙角放着夜视仪和带瞄准镜的弓弩，避开最近的游动哨，钻进棚屋里的隧道入口，从梯子爬下去来到隧道中的第1个哨卡，这儿只有1个哨兵。绕开他在黑暗中沿着隧道前进，避开途中的小股敌人后从第2个哨卡的梯子爬上地面。小心别被狙击手发现，然后朝右面死胡同山谷里走，很容易就能避开那唯一的哨兵，从尽头处的梯子下到第4个哨卡，这里也只有1个哨兵。继续沿隧道往前走一点，往来的卡车会在这附近暂停，抓紧时机钻进

车后厢，蹲在箱子后面藏好，让卡车把你轻松带过隧道。卡车上坡来到地面停下后跳车出来，然后直接走到地图上的指定地点。

九、兵临城下
At the Gates

目标： 在未被发现的情况下进入古堡；进入古堡后等待指示。

行动： 这是一片谷地，谷地的尽头是一座巨大的城堡，附近还有多个了望塔，里面的狙击手持有W2000改装型狙击步枪和夜视仪。47号必须神不知鬼不觉地接近古堡，但那些四处游弋的哨兵和几乎有如天神的狙击手简直能让人发疯。建议先潜伏到右侧高地上绕开那里唯一的哨兵，如果有麻醉剂就用大剂量放翻他换取衣服，穿上哨兵制服后只要别跑动狙击手就不会攻击你。沿着右边高地利用树木作掩护接近古堡后黛安娜会与你联系，古堡共有一前两后3个激光栅门，先到右侧城墙外的铁丝网中关掉第1台发电机，这里只有1名守卫，可利用铁丝网作障碍物避开他。然后从关掉激光栅的正门进入城堡，进门时要注意避开经过的卫兵。右转进门上楼，再左转，注意别惊动过道屋梁上的忍者，出门后往右拐过墙角就来到第2台发电机跟前。关掉发电机后迅速躲在岩石后避开可能经过的卫兵，在地图上L型黑色走廊尽头找到第3台发电机并关掉它。沿着关掉的激光栅门一步步上去，最后进入城堡核心地区。

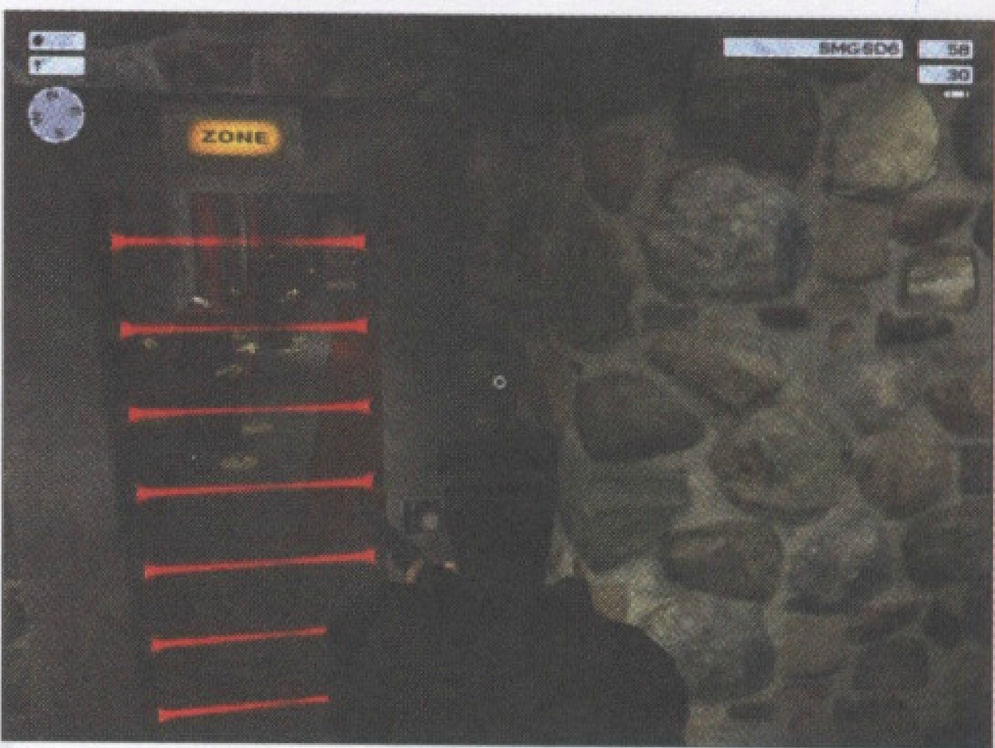

从右边去关第一台发电机。


第3台发电机就在这里。

十、决战古堡
Shogun Showdown

目标： 干掉早本；夺回导弹导航系统；逃离古堡。

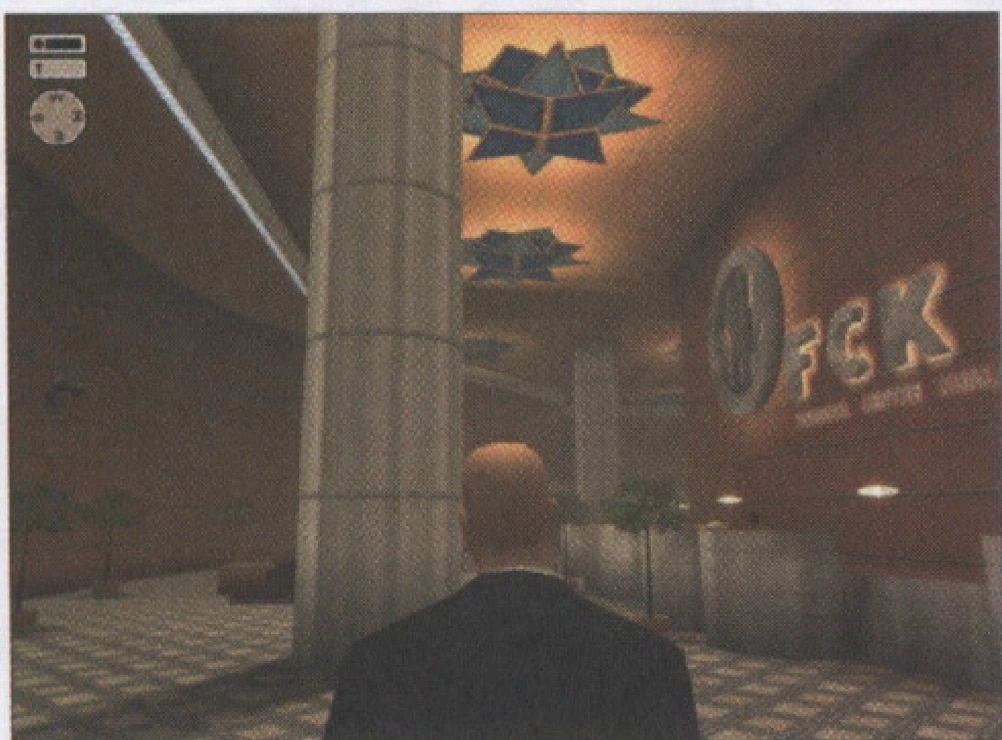
行动： 开始时仔细看看右侧木墙，竟然有一道暗门！进门上台阶后从锁孔里看到巡逻士兵一转身就立刻开门，以普通行走进门并立刻左转，脚步千万不要走到黄色主梁区域外面，否则松动的木板发出声音会立刻让你暴露。走到屋角蹲下开始潜行，利用箱子和木柱慢慢往前蹭，到下楼梯处直接落下去。在有两扇门的地方选择右边那扇，这条路通向地图右侧的大走廊，等走廊这头的敌人出去后赶紧开门拿墙边台子上的钥匙卡，然后继续往前走，轻轻跟在游动哨后面，小心别让他在转身时看见。绕到地图下方的库房后，悄悄打开左边那间屋子的门，2个忍者在里面下棋，摸到激光门前用钥匙卡关掉光栅，进去可得到炸弹、遥控器、MP5SD。出来后继续前行，左拐后从右边有2个敌人那间屋子的另一个门潜伏进去，拿取门边的一套黑色忍者服，这下终于可以正大光明地走路了。从最近的门进有直升机的院子里，上停机台等敌人视线转移时迅速把炸弹装在直升飞机头部右侧。下台阶回到起点处，再次来到松动木板那里，然后大模大样地通过光栅门，下楼到博物馆里趁那游动哨不注意时窃取导弹巡航系统和点22口径的消声手枪。现在上楼，在4楼老艺妓隔壁屋里居然见到了一代游戏中从王福饭店里救出的中国姑娘，她会给你一张特殊钥匙卡，并要求你干掉早本后带她逃走，这张卡在老艺妓和早本身上也有，其作用是通过5楼的光栅门。返回3楼，溜进标有惊叹号的房间按下警报按钮，早本会立刻开始逃亡，通过观察地图等他上直升机升空的刹那按下炸弹遥控器。剩下的事就是回去带那女孩返回起点逃走，或者不带也可以。杀早本还有其它方法，如果直接上6楼勒死他后要立刻跳出窗外，别让阁楼上跃下的4大护法忍者包围，仔细看窗外屋檐，带有棕色木纹的小台阶可以让你安全返回一楼乘直升机逃离。



先到地下博物馆去拿好东东。







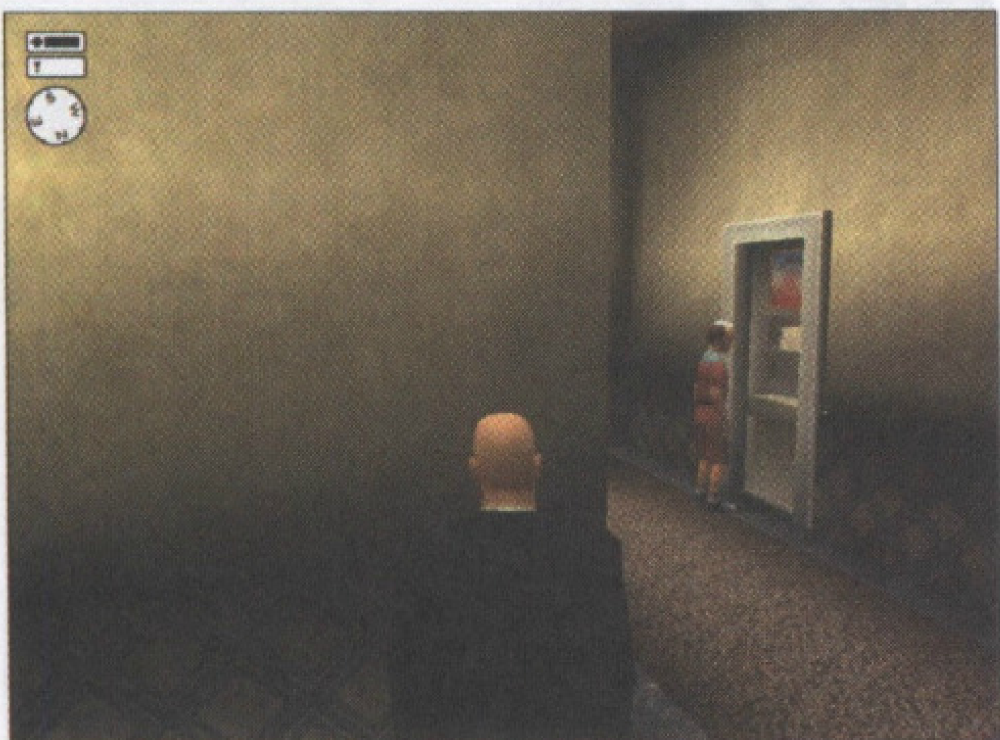
吉隆坡的豪华大酒店。

十一、搜寻黑客

Basement Killing

目标：找到并消灭躲在酒店地下室的查理；关闭直达电梯的监视系统。

行动：马来西亚的超级黑客查理窃取了军用软件的关键代码，47号的任务是找到并消灭这个惹祸的家伙。来到科伦坡双子塔饭店后，先到左侧的警用储物间里拿取烟雾炸弹和消声手枪，接着出门到对面的洗衣房，等警卫不在时把烟雾弹投放到洗衣通道里，然后赶紧回大厅前往消防员办公室。火警响起等消防员们冲出来后立刻进去换消防服，拿起消防斧径直冲过金属探测门，走左边的防火梯下到地下室。一口气跑到有4台电脑的小房子，警卫已经救火去了，先一枪打烂红色人头海报下的那台电脑，然后进右边门下去杀查理，注意他身后地上的香蕉皮，踩上去会惊动这家伙。得手后立刻跑回小房子，如果时间抓紧正好闪进左边的电梯SA过关。另外玩家也可假扮送比萨饼的侍者或警察潜入地下室，甚至可以直接原装进入，身上的金属枪械可通过洗衣通道先丢进地下室，附带提一句，那把点22的消声手枪不会被金属探测器发现。



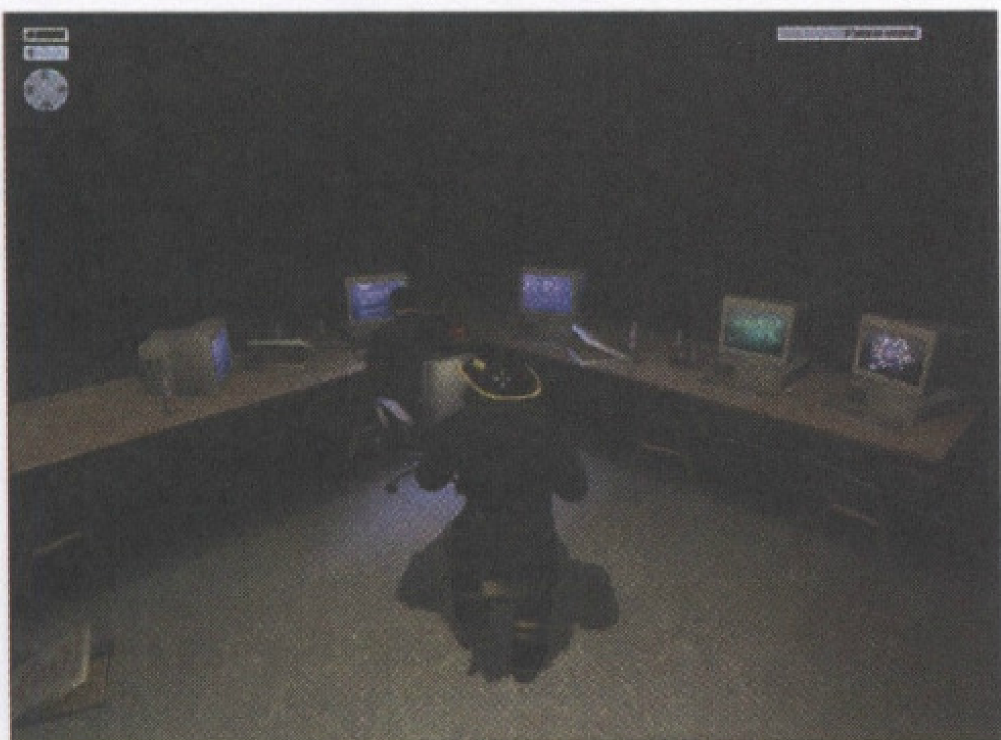
也可装扮成送比萨饼的侍者。

十二、加班工作

The Graveyard Shift

目标：在服务器上插入黑客设备；从天桥逃脱。

行动：装有服务器的房间需要特别的钥匙卡才能打开，而这张卡就在地图左下角标有“SYS ADM”的小房间里，那位白衣系统管理员始终在那里。先溜到外面进入右下角有惊叹号的房间里拿取另一张钥匙卡，用它打开红色标志的空调机房门，用消声手枪打坏空调控制终端，服务器房间的温度就会升高，系统管理员很快会赶来维修，趁这个机会溜进他的房间里拿到钥匙卡。等一切平息下来以后再返回服务器房间安装黑客设备，然后溜到地图左下角的天桥玻璃幕墙处，等四周无人时开枪打碎玻璃跳下天桥。天桥上有很多障碍物，你必须迂回前进，还要特别小心那2个巡逻的警卫，抵达天桥另一头后即可。不幸的是，软件代码却已被传到了印度旁遮普地区。



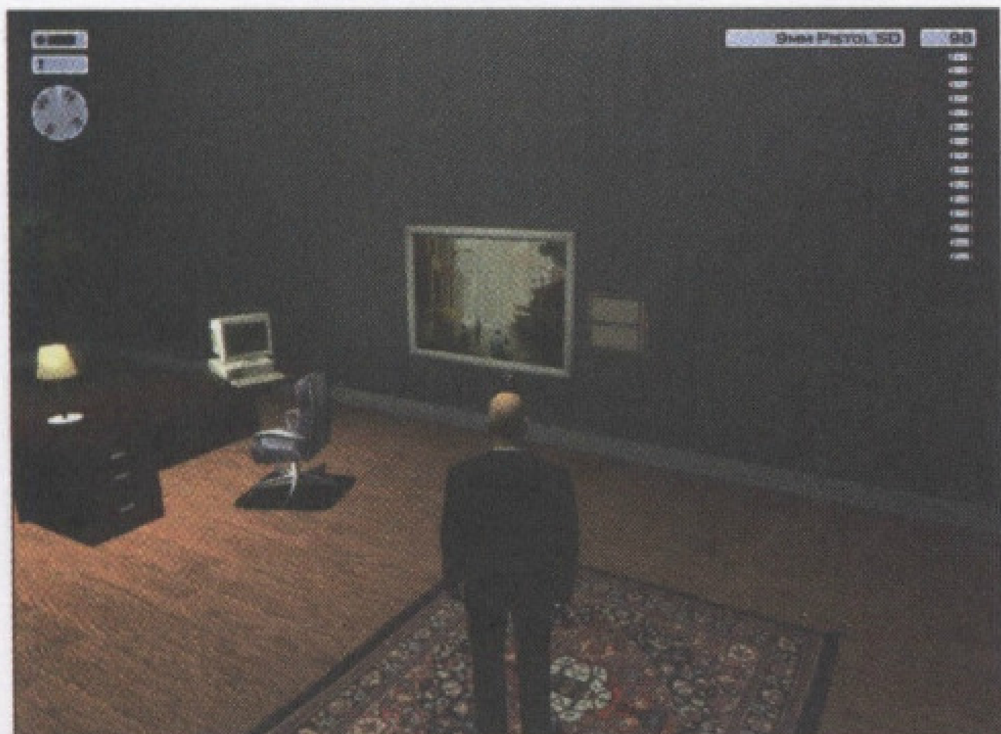
靠近时小心地上的香蕉皮。

十三、魂断浴池

The Jacuzzi Job

目标：干掉查理；偷取保险柜里的钱；偷取古董雕像。

行动：在地下室被干掉的是查理的孪生兄弟，真查理正在顶层的豪宅里寻欢作乐，47号从天台上悄然而至，蹲下沿着天台外侧向地图最右端潜行。小心不要被浴池旁和弹钢琴的美女察觉，她们实际上都是保镖。右侧客厅里下面的惊叹号是夜视仪，上面的惊叹号是价值连城的古董雕像。避开秘书小姐拿到夜视仪，接着溜进配电房砸断保险丝，停电后趁着一片漆黑回去拿没有红外线保护的雕像。大书房墙上的油画后面有个保险柜，要在停电时开锁才不会引发警报，迅速做完这一切，否则乘电梯上来的电工把保险丝修好就会恢复供电。最后再砸一次保险丝，借助夜视仪迅速通过小走廊溜到地图左侧的浴室门外，轻轻开门后往左迈两步，正好可以用消声手枪瞄准查理露出浴池的脑袋，一击命中后迅速撤回小走廊。此时电工也该上来去修保险丝了，闪进他上来的电梯脱身。



油画后隐藏的保险柜。

十四、血染集市

Murder at the Bazaar

目标： 干掉艾哈迈德·扎希尔中尉；从中尉处获得核弹头位置地图；干掉穆罕默德·阿明上校；从上校处获得钥匙。

行动： 这回的任务是寻找一枚被窃核弹头的下落，场景也换到了沙漠小镇。换上当地民服的47号出现在地图左下角，先走到地图最左端的凹处，等待中尉房间后门的2个守卫走开，靠近后门撬锁，潜进去摸上2楼从背后用琴弦解决扎希尔中尉，拿取他身上的地图坐标，等待进入楼下的2个卫兵离去再返回起点。地图上有惊叹号的房间里有SVD狙击步枪，其实大可不必使用这种容易暴露的武器。从起点径直走进地图正下方的集市小街，阿明上校带着贴身保镖正在买东西，一直走到集市小街的另一头，右手边有间堆着箱子的空房子，躲在箱子后。不久后阿明上校会进来吸烟，他的保镖背对着房子，摸出去勒死他，拿取钥匙和左轮枪，然后泰然前往撤退点，绝对完美的SA。



十五、狙击车队

The Motorcade Interception

目标： 与联络人接头获得武器；干掉轿车上的军阀头子；不得伤害联合国人员。

行动： 接下来要暗杀一位当地军阀头子马里克，在上次的沙漠小镇里到处贴有这个家伙头像的海报。先到红色标志处与联络人接头获得MI95重型狙击步枪，注意如果有任何人看到你拿着这支无法藏匿的武器都会引来麻烦，即使把它丢在地上被卫兵看到也会报警，唯一的办法就是全力避开哨兵的视线。趁没人看见时冲到接头胡同对面的台阶处，等待机会上台阶跳到隔壁墙后，迂回绕到另一台阶处，经过屋顶木板再上楼梯到东门边的小高台上，把MI95丢在地上蹲好并保持隐蔽，等联合国维和部队护送军阀头子车队出现在镇外公路上时再动手。进镇前的一段路正好与你所在的狙击点成一线，目标就坐在豪华轿车后排的正中，千万不要杀错人。开火后迅速丢枪并从土台上直接跳下来，否则联合国部队的猛烈火力会把你打成筛子，如果运气不错下面正好没有哨兵看到你，就可以泰然自若地走过东门，从清真寺墙边的洞口撤离。另外也可以到清真寺屋顶狙击车队，这里枪声不易被听到，而且撤退方便，但有两大缺点：一是难以带枪过来，二是狙击难度极大。对于不想拿SA的玩家，可将MI95丢在哨兵能看到的地方做诱饵，待其上前查看时从背后偷袭。



最合适的狙击点。

十六、隧道之鼠

Tunnel Rat

目标： 进入秘密基地；干掉尤素福·侯赛因；将核弹头运上地面。

行动： 47号找到了隐藏核弹头的秘密基地，先绕开游动哨兵，趁台阶口的守卫小便时摸上去撬开门锁，然后一溜烟钻入地下基地。尤素福·侯赛因就躲在地图右侧的圆形房间中，利用走廊间的凹室隐蔽前进，还可以跳到路边的下水沟中，但如果在污水里闷太久HP会不断下降。抓住时机溜进圆形房间，拨开门勒死侯赛因。接下来要潜伏到地图中部的石窟中关闭发电机，趁着一片黑暗闪进地图左上角装有核弹头的屋子，躲在箱子背后等待恢复供电，



沿台阶下到基地里。



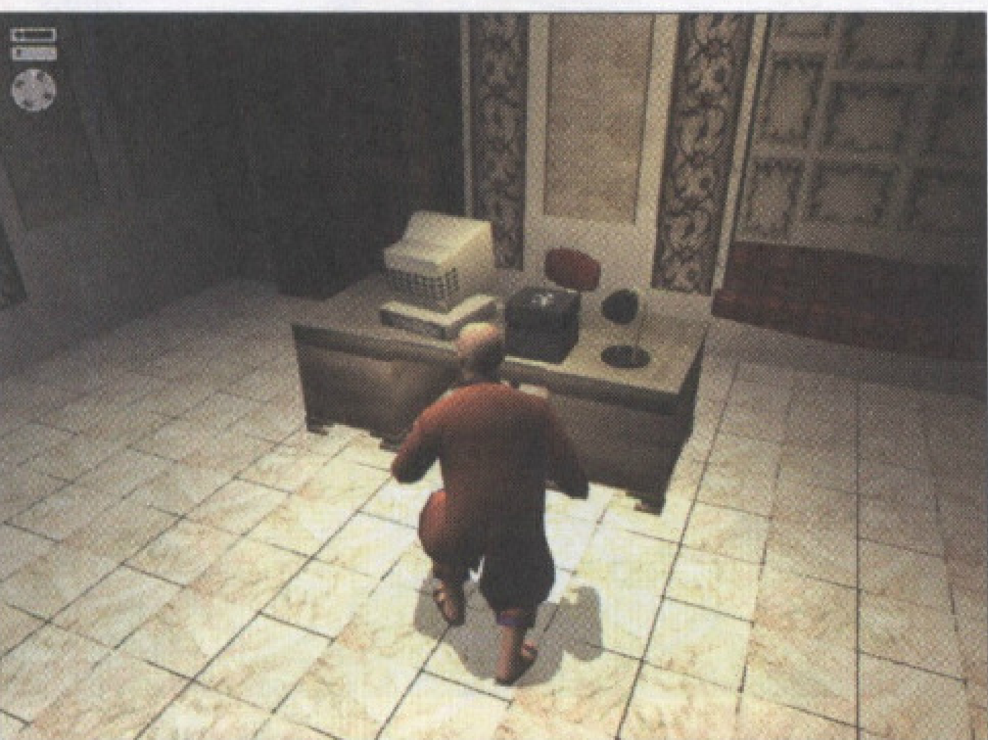
开门把核弹头拖到露天处。



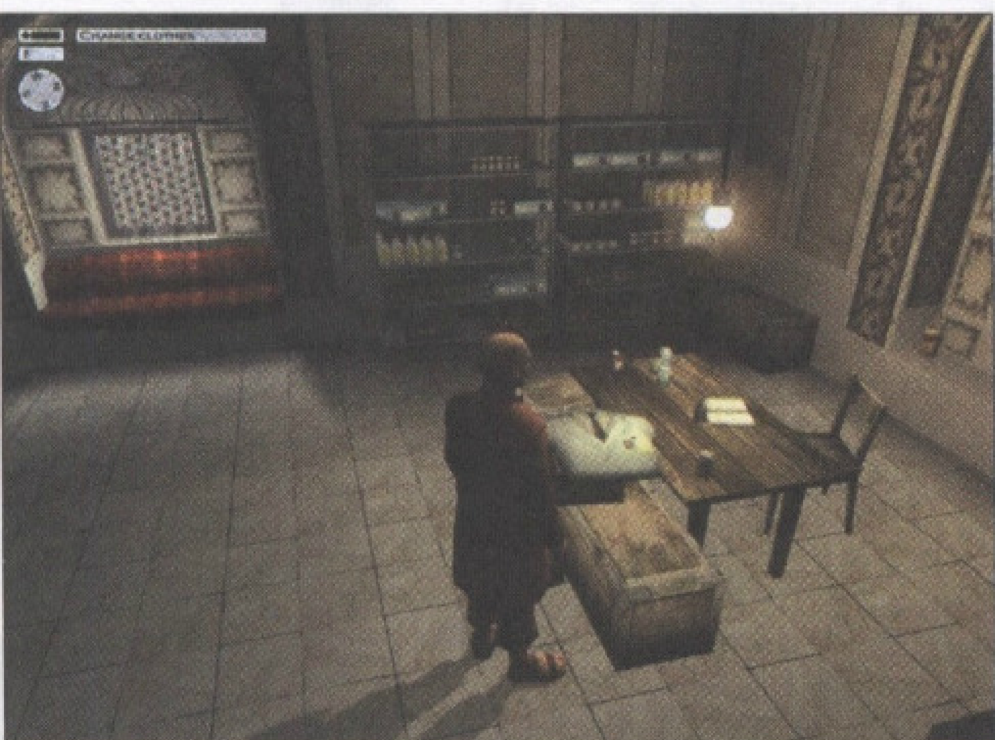




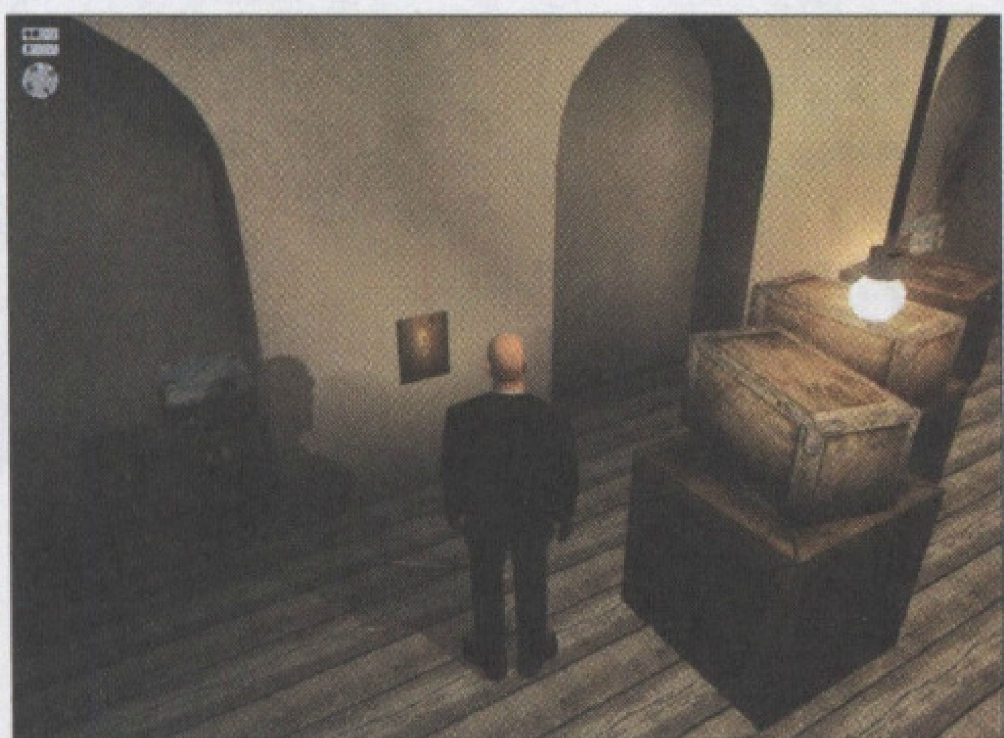
干掉了第2个刺客。



终于找到了装备。



还有一套白大褂。



这就是藏尸体小库房的钥匙。

然后寻机打开升降电梯门进去过关。地图左下角的惊叹号处有夜视仪，在停电后的漆黑中非常有用。

十七、庙宇伏击

Temple City Ambush

目标： 与特工史密斯接头；史密斯必须生还；干掉镇中2名杀手并拍下尸体照片；把照片交给史密斯。

行动： 核弹头被某个印度邪教组织劫走了，47号奉命来到一个充满着宗教气息的小镇上。从地图右下角的接头人那里可得到SPAS霰弹枪，这武器无法藏匿，推荐不拿。到另一处有红色标记那里找到特工史密斯，这家伙不但是个酒鬼，还给邪教教主派来的2个杀手吓破了胆，必须先干掉这2个人他才肯提供更多消息。得到相机后到地图上标有惊叹号的院子去，第1个杀手躲在可以俯瞰院子的2楼上，从商店里的楼梯摸上去勒死他，照相后拿起他的R93狙击步枪在窗口等待。第2个杀手很快会巡游到这个院子里来，他头上有顶棒球帽，一枪毙掉他后换上黄色长衫再下楼照相，只要没有人看到你动手就没事。

注意镇上的杀手实际上并不仅有2个，有些还手持MP5SD满大街找你呢，他们在地图上的标志居然还是绿点。把相片拿回到史密斯那里后，他给你指出撤退秘道的位置后就醉晕过去，提防某个发现你踪迹的杀手突然冲进来，一旦史密斯被打死就算任务失败。赶紧朝地图上标有EXIT的撤退点走，沿途尽量避开所有人，特别小心增派的那些刺客中还有躲在屋顶上的狙击手。

十八、白衣恶魔

The Death of Hannelore

目标： 拿到小库房的钥匙；干掉冯·卡姆帕拉德医生；把冯·卡姆帕拉德医生的尸体藏入地图上指定的小库房中；不得伤害任何平民。

行动： 在消灭这个邪教的教主之前，必须先干掉他的得力助手冯·卡姆帕拉德医生。从海滩登场后绕开红头巾守卫溜到海滩的另一端，在台子下面有个污水排出口，从这里进去，按照地图指引来到下水道口附近，但不要走那个上去的楼梯，面对楼梯左右手各有两条大的纵深渠，进右手边第一条，你马上会发现尽头右边居然有条秘道！看准机会从秘道的梯子上去，不要让任何人注意到你，地图左下角红色标志的房间放有AK、消声手枪、毒药和钥匙，很多粗心的玩家可能会忽略了那把挂在黄铜墙板上的钥匙。地图左侧走廊的两个惊叹号房间都放着黄色病人服，右上角惊叹号房间是必须取得的医生白大褂，装扮成医生后径直来到楼道大厅里。靠近座位上的那2个护士中的一个会把你当成来做手术的名医圣克莱尔爵士，跟着护士上2楼来到冯·卡姆帕拉德医生处，趁卡姆帕拉德侃侃而谈时把毒药下到水杯里。等她饮毒身亡后迅速将尸体转移到地图上有红色标志的小库房里，前面那把钥匙就是专门用来开这间小库房的。最后的事情只剩下安全返回码头。

十九、最终治疗

Terminal Hospitality

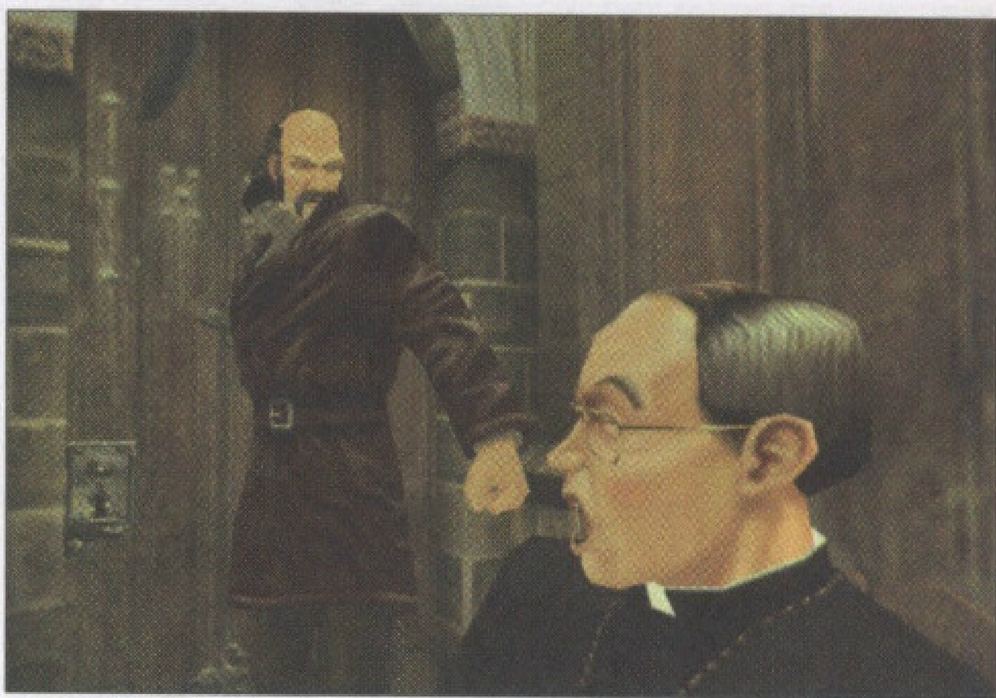
目标： 干掉邪教教主；逃离医院小岛。

行动： 终于来到了教主住院的小岛上，据说这家伙正要动心

脏移植手术。从码头边迂回避开巡逻卫兵，上台阶后潜到地图左侧的小庙，庙门口有件黄色的卫兵制服，庙里有R93狙击步枪和AK，推荐不拿。出小庙后往左边小径走，来到医院左下角有扇窗户可供钻进去，出来后沿着墙根上2楼，2楼左下角的护士值班室里有夜视仪和房门钥匙。注意用潜行，别让打字的护士看到你在撬锁，更里面的屋子有件医生白大褂，穿上后乘电梯来到地下室。教主在地下室4间病房中的1间，先别去冒险。往南走到药房里拿取手术刀，并看准机会关闭发电机，一片漆黑中打开夜视仪从容进入病房，干掉教主后从病房走廊尽头的狭窄楼梯回到地面，然后从大门离去。返回快艇途中会在码头台阶上迎面遭遇另一位克隆杀手17号，立刻蹲下躲避他射来的子弹，不用去追这家伙，只管登船逃走。



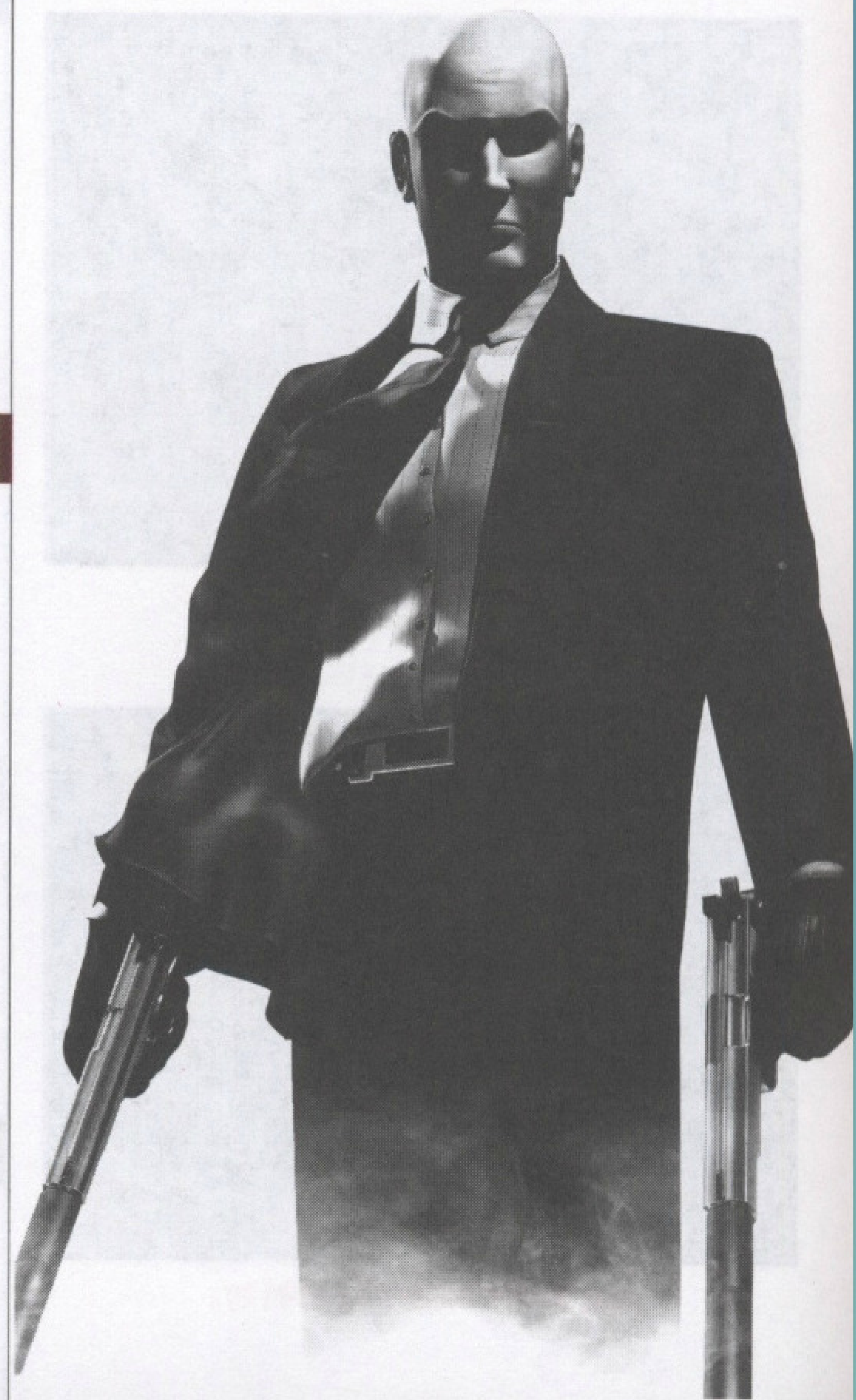
走进地下手术室的走廊。


扎瓦洛科挟持着维多利奥神父。

二十、故地重游
St.Petersburg Revisited

目标：干掉塞葛·扎瓦洛科；撤回地下车站。

行动：情报中心通知，以前任务的委托人塞葛·扎瓦洛科竟然是个臭名昭著的武器贩子，他利用情报中心和47号拿到了核弹头，联合国已开始关注这件事了，为此47号受命重返圣彼得堡干掉这家伙。在车站拿到武器后按老路避开路人进入下水道，从下水道地图左上角的出口爬上地面，千万要小心普希金大厦正对这个大院的2楼窗口，因为那位更残忍的17号克隆杀手就埋伏在那里等待狙杀我们的47号。绕路迂回到普希金大厦附近，先去武器点拿装备，然后从前门摸进普希金大厦，上2楼先往左走，潜入办公室后发现塞葛·扎瓦洛科就站在那里，但仔细一看竟是个假人！如果对假人动手就会引来众多警卫。悄悄溜到大厦的右下角，进入17号藏身的房间从背后干掉他并缴获W2000型狙击步枪，这家伙所带的麦克风却传来了扎瓦洛科的声音，这个邪恶的家伙显然预料到47号的光临，于是设下了这个圈套。更不幸的是，维多利奥神父落在了他的手中。通话完毕后立刻撤退，但最好别走下水道，因为里面埋伏了大量扎瓦洛科的爪牙，走大街相应要安全一些，回到地下站台离开圣彼得堡。



二十一、新仇旧恨
Redemption at Gontranno

目标：干掉扎瓦洛科的所有手下、干掉扎瓦洛科解救神父。

行动：扎瓦洛科挟持着神父躲在西西里岛的教堂中，他带来的大批爪牙装备精良，为了拯救神父，47号必须把他们全部消灭。这最后一关不可能获得SA级别，所以只管放开手大干一场。开始出现在教堂小院里的47号没有任何枪械，要避开4名巡逻守卫溜进那再熟悉不过的后花园，不被发现的难度相当大，但并非不可能。后花园里有3名卫兵，其中1人是危险性极大的狙击手，他就躲在练习攀爬的墙垛上，只要逃进自己的军火小屋，47号就能拿到大批武器弹药。干掉墙垛上的狙击手后从附近的暗门进入教堂，教堂里密布了大批狙击手，耐心地把他们一个个解决掉，别漏掉了楼上过道里的。最后冲进忏悔室，蹲下细看那块红色的区域，原来扎瓦洛科押着维多利奥神父就躲在里面，这家伙踢开神父想夺门而逃，赶紧追上去给他来个爆头了帐。大仇得报，47号也无法继续留在这里，维多利奥神父希望他能远离内心的黑暗并赠送十字架一枚。47号就这样结束了自己的隐居生活，在他面前也许又有新的任务在等待着…… P







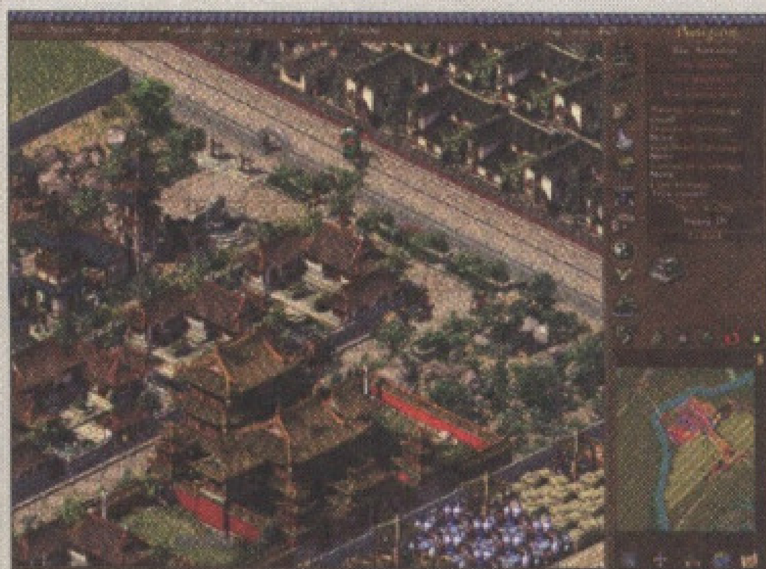
皇帝——中国的崛起

■游侠创作室 阿凌

Impressions是Sierra在剑桥、麻省的著名制作小组。主要研发战略、策略类游戏，曾制作过《王国领主》（LORDS OF THE REALM）系列、《魔法大帝》（LORDS OF MAGIC）、《城市战争》（CIVIL WAR GENERAL）系列，以及经典的城市模拟建设系列——《恺撒Ⅲ》（CAESAR3）、《法老王》（PHARAOH）、《宙斯》（ZUES）等，开创了一种城市模拟建设游戏的新模式。这一次Impressions把眼光放在了古老文明的发源地——中国，最新推出《皇帝——中国的崛起》，以中华五千年的历史为背景，按照朝代的历史更替来发展、建设古代中国的城市。在游戏中，玩家不仅会接触到各种古香古色的建筑，还将体验中国古代城市的经济流程、军事行政，所有的一切都围绕着中国历史古都的发展而展开。对于国内玩家来说，本游戏以中国历史为背景，很容易给玩家带来亲切感，多人联机模式更可以让玩家通力协作，而剧情编辑模式则使游戏更加自由、开放。不过游戏中还是有一些细节并不符合中国的史实，各位在游戏时请以游戏设定为准，而在游戏之外还是应以相关历史书籍为准。

开始学当皇帝

1.了解功能区域：在开始一张新地图时，首先应该了解任务目标和为达成这些目标游戏所给出的提示，这样就可以对每一关所要建造的功能区域做到心中有数。然后是观察地形地貌，大致知道该在什么地方建造什么样的区域。一般来说游戏中会有以下几种区域：住宅区，分为普通住宅区和高级住宅区，包括居民住所和为居民提供服务的建筑；农业区，种植各种粮食作物和经济作物；工业区，生产各种原料和进行产品加工；配送系统区，包括磨坊、仓库、市场、贸易站和贸易码头等；另外还有纪念物建造区以及军事区。从风水影响的角度来看，除居民区应该和其他区域分开以外，其他区域之间的界限可以不用那么明显。农业区、手工业区和配送系统区可互相连接或混杂在一起。


在豪华住宅区边跑步的黄帝。


舒适的住宅、繁忙的工人、满载的商船。

2.按需铺设道路：道路相当于城市的骨骼，把各个区域有机地联系在一起。每建立一个区域都要先铺好道路，然后在道路两旁修筑建筑。在平民区铺设道路一般为一个矩形，如果这个矩形和其他的道路相连接，则可在岔路的地方放置路障或大门，这样为居民提供服务和日用品的漫游者们就只会沿着矩形行走，从而使效率达到最高。矩形的大小要看任务的目标和个人的爱好，太大的矩形会导致服务的覆盖率欠佳，太小的矩形又无法容纳足够多的建筑物。农业区、手工业区及配送系统区则不用刻意追求矩形，在照顾建筑物风水的同时，应尽量减少道路转弯的次数。

3.合理安排建筑：将建筑进行合理的摆放可以使居民区更好地发展。铺设好道路之后，就要摆放建筑。首先是巡察塔、祠堂等基本需求建筑，注意要放在居民区外围边角的地方，并在周围点置花园，有必要的话可以用围墙隔起来。水井放置在矩形中部的中间位置，周围也放置花园。行政性质的衙门最好不要放到居民区，因为运行中的衙门在居民区中基本不起什么作用，反而会使居民区的吸引力降低。宫殿可以靠近居民区，因为宫殿会起正面作用。娱乐建筑不是越靠近住宅就越满足居民的娱乐需求。如果你这样做，反而是弄巧成拙。娱乐建筑跟衙门一

总评 85



项目	内容
制作	Impressions
发行	Sierra
载体	CD×2
类型	模拟建设
语言	英文
环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：■■■■■■■■■
音响：■■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■■
剧情：■■■■■■■■

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 500MHz
显卡：32MB以上3D加速卡
内存：128MB RAM
硬盘：748MB

样，要尽可能远离居民。只要有演出，播音员就可以使居民满足娱乐需求。原则上广场会降低居民区的吸引力，所以不能放置在居民区内。但市场广场可为居民提供食品及日用品，还提供娱乐团体的演出场地，所以市场最好贴着居民区的一角放置，然后用住宅墙隔开。

4.使用外交指令：提出物品或钱财要求；满足其他城市的要求；向其他城市送礼物；讨伐城市；派遣间谍；发送外交指令；查看本城地图；撕毁同盟。玩家在自己的城市有时也会出现一些伪装成本城劳动者的他国间谍，用右键可以把他们揪出来，他们在被发现后就会立刻消失。

5.基本游戏信息：现有资金，红色时表示已出现财政赤字，不解决就会严重影响生产率；城市人口，出现居民逃离时可以马上知道并采取措施；年份属性，分金、木、水、火、土，对气候及额外奖励有影响；生肖，当玩家碰到与设定生肖相同的年份时，会在二月春节获得额外奖励的选择。

6.基本游戏功能：修路，这个功能不再赘述；路障，用来控制巡视员、占卜者、挑水工人、草药师、小贩等的行走路线，减少他们行走的不确定性，从而更好地为居民提供服务，不过对有固定目的的行走对象不起作用；清除，可清除所有建筑和树木，但不能清除岩石和矿产；取消上一个指令；回到上一事件发生的地方。



像不像蓝岛大厦？

7.基本游戏系统：过关目标简报；旋转城市视角；城市概况描述，可知道城市的大概情况，了解城市的不足；进入大地图后，实施送礼、外交、间谍等城市间的指令；查看游戏中收到的所有信息。

8.游戏快捷键：P键=暂停游戏；[键或]键=加快或降低游戏速度；1键=点击住宅图标；2键=点击农业图标；3键=点击手工业图标；4键=点击商业图标；5键=点击安全图标；6键=点击行政图标；7键=点击娱乐图标；8键=点击宗教图标；9键=点击军事图标；0键=点击风水图标；-键=点击纪念物图标；H键=查看城市健康状态；Z键=查看城市安全状态；F键=查看城市风水状态。

住宅如何升级？

住宅是一个城市能否发展起来的关键，玩者必须为住宅居民提供各种供给，在游戏中鼠标移到住宅上，单击右键，就可以看到该房屋目前的需求，包括基本的水、食物以及各种娱乐和宗教信仰。游戏中的住宅分为两种——普通住宅（面积2×2）和高级住宅（面积4×4）。影响住宅升级的因素归纳起来有4种，即食品质量等级、生活必需品的供给、必要的生活服务、居住环境的改善。普通住宅的升级过程为：草庐（容7人）+水→棚屋（容14人）+乏味食品、占卜者→普通村舍（容22人）+普通食品、麻纤→漂亮村舍（容31人）+戏曲、草药师→宽敞住宅（容量41人）+美味食品、陶器→雅致住宅（容52人）+杂技团、针灸师→华丽住宅（容63人）+茶、道教或佛教→豪华住宅（容74人）；高级住宅的升级过程为：被废弃的四合院→朴素的的四合院（容5人）+麻纤、陶器→富饶的四合院（容10人）+美味食品、戏曲、丝绸、草药师、可口食品、占卜者→简陋宅邸（容15人）+针灸师、鲜美食品、铜器或漆器→豪华宅邸（容20人）+戏剧、茶→天堂宅邸（容25人）。高级住宅通常与一般住宅隔离，它的作用是增加军营的建造数量和税收，注意每建1座高级住宅就需要1单位的麻纤和陶器，并且需要有足够的吸引力，吸引力的高低取决于居住环境和风水，关于风水将在后文作详细说明。



住宅区房子发生连续坍塌。

怎样提高食品质量？

更高级的住所往往需要更高级的食品质量。食品质量等级分为5种，分别是：乏味的（Bland，由1种食品种类构成）、普通的（Plain，由2种食品种类构成，或1种食品和盐，或1种食品和调味品）、美味的（Appetizing，由3种食品种类构成，或2种食品和盐，或2种食品和调味品，或1种食品加盐和调味品）、可口的（Tasty，由4种食品种类构成，或3种食品和盐，或3种食品和调味品，或2种食品加盐和调味品）、鲜美的（Delicious，由4种食品和调味品构成，或3种食品加盐和调味品），只有高质量的食品才可满足高级住宅的需求。

提高食品质量的等级需要生产或进口更多的食品种类（这里指包括盐和调味品，下同），但这只是前提条件。粮店从磨坊购来食品后出售给居民，居民得到的食品质量等级实际上由磨坊储存的食品种类决定。用右键点击

◆ 住宅建筑及人员

Common Housing	普通住房
Elite Housing	高级住房
Shelter	草庐
Abandoned Siheyuan	废弃四合院
Attractive Cottage	漂亮村舍
Elegant Dwelling	雅致住宅
Heavenly Compound	天堂宅邸
Humble Compound	简陋宅邸
Hut	棚屋
Impressive Compound	豪华宅邸
Lavish Siheyuan	豪华四合院
Luxurious Apartment	豪华住宅
Modest Siheyuan	朴素四合院
Ornate Apartment	华丽住宅
Plain Cottage	普通村舍
Spacious Dwelling	宽敞住宅
Immigrant	移民（入）
Bandit	强盗
Beggar	乞丐
Disease Carrier	病人
Emigrant	移民（出）
Mugger	流氓
Quon Zhun	群众
Thief	小偷
Vagrant	难民（出）

◆ 种植业、渔业建筑、产品及人员

Farmhouse	农场
Hemp Farm	麻庄
Crops	农作物
Cabbage Field	菜田
Hemp Field	麻田
Millet Field	黍田
Rice Paddy	稻田
Soybean Field	豆田
Wheat Field	麦田
Bean Curd	大豆
Cabbage	卷心菜
Hemp	麻布
Millet	粟米（黍）
Rice	大米
Wheat	小麦
Irrigation	灌溉
Irrigation Ditch	水渠
Irrigation Pump	人力水车
Orchard Sheds	种植园
Lacquer Refinery	炼漆厂
Silkworm Shed	养蚕房
Tea Curing Shed	晒茶场
Tea	茶叶
Lacquer	生漆
Raw Silk	生丝
Orchards	植物
Lacquer Tree	漆树
Mulberry Tree	桑树
Tea Bush	茶树
Land and Sea	渔猎
Fishing Quay	渔场
Hunter Hut	猎棚
Farmer	农夫
Fisherman	渔夫
Hunter	猎人
Tender	果

◆ 手工业建筑、原料、产品及人员

Construction Guilds	建筑行会
Laborers' Camp	劳力营
Carpenters' Guild	木匠行会
Ceramists' Guild	陶艺行会
Masons' Guild	石雕行会
Salt Mine	蒸盐井
Mill	磨房
Clay Pit	粘土坑
Logging Shed	伐木厂
Stoneworks	采石场
Smelters	熔炉
Bronze Smelters	青铜熔炉
Iron Smelters	锻铁熔炉
Steel Furnace	炼钢熔炉
Workshops	作坊
Bronzeware Maker	青铜器作坊
Lacquerware Maker	漆器作坊
Weaponsmith	武器作坊
Kiln	瓷窑
Artisans	工厂
Jade Carver's Studio	玉雕厂
Paper Maker	造纸厂
Weaver	织布厂
Bronze	铜条
Bronzeware	铜器
Carved Jade	玉雕
Ceramics	瓷器
Clay	粘土
Iron	铁条
Lacquerware	漆器
Paper	纸张
Salt	食盐
Silk	丝绸
Steel	钢材
Stone	石材
Wood	木材
Raw Materials	原料
Weapons	武器
Laborer	壮工
Carpenter	木匠
Ceramist	陶匠
Mason	石匠
Logger	樵夫
Miner	矿工
Quarryman	采石工



市场就可以看到当前粮店提供的食品的质量等级、粮店购买食品时必须满足的最低食品质量等级，以及居民所需的食品质量等级。举个例子，粮店的当前食品等级是“乏味的”，最低等级为“普通的”，而所需等级为“美味的”。城市产出小麦、肉和盐（理论上可以构成美味的食品了）。城市有2个磨坊，其中一个距离市场近但只有肉，另外一个远但是有小麦和盐。粮店的购买者先到近处的磨坊购买食品，但这个磨坊只有肉，没有达到粮店的最低等级要求，所以购买者只能去远处的那个磨坊，在那里买到小麦和盐，这样就达到了粮店的最低等级要求，购买者回到粮店后，粮店的当前食品等级就会提升为“普通的”（实际上由于粮店的存货，提升不会立刻显示出来）。如果近处的磨坊增加了盐（变成“普通的”），远的增加了肉（变成“美味的”），那么粮店下次购买食品就会只从近处的购买，


盐井建在盐矿上，必须合理规划。

如果要想让粮店的当前等级提升到“美味的”，就必须设置粮店的最低等级为“美味的”，迫使其到远处的磨坊购买食品。从这个例子可以看出，磨坊的存储空间分配十分重要，需要合理地把空间分配给能够得到的各种食品。比如根据上面的例子，笔者分配盐的最大存放量为8，肉为12，小麦为12，加起来刚好32。需要注意的一点是，香料只能依赖进口，兽肉和鱼肉则被视为肉类的一种食品。

农业带来食品

农业建筑分为农庄和果园两类，农庄又分为粮食农庄和麻纤农庄。在麻纤农庄只能种植麻纤，而在粮食农庄周围则可种植粟米、小麦、大豆、卷心菜、稻米5种粮食作物，这5种粮食作物的生长周期都不相同，可以间杂种植，以提高农民的生产效率。在果园周围可种植果树，每种果园只能种植对应的果树，分别是茶树、漆树、桑树，另外果园还包括养蚕屋、茶叶加工小屋和漆炼厂。用于农业灌溉的设施有脚踏水车（需要建在河流旁边）和水渠（从水泵那里把水引到农田周围）。用于生产肉类的建筑有猎营和捕鱼码头。

九种农作物皆有各自不同的成长周期。农作物的收成量依据多种因素的影响而有所变化，包括该处农地的肥沃度、农夫在收成季候时能否赶上收割、农具的改进、英雄的出现，以及地方性气候的影响。东南沿海珠江流域一带气候湿润，最适合种稻米、茶叶、生漆；长江流域一带气候温和，最适合种小麦、大豆、粟米、麻纤、生丝；黄河流域气候干旱，不太利于农业，不过种小麦、大豆、粟米、生丝收成会好一些。

手工业制作日用品

手工业原料包括粘土：出自粘土坑，一般说来一个粘土坑生产的粘土可以满足2个烧窑的需要；木材：出自伐木工棚，只要旁边有树林，就可进行采伐；石头：出自采石场，必须有石矿资源在附近；青铜：出自青铜熔炉，采集铜矿锻造成青铜块；铁：出自铁熔炉，采集铁矿锻造成铁块；钢：出自钢熔炉，采集铁矿锻造成钢条，需木材。

手工业成品有陶器：产自烧窑，将粘土烧制成陶器，每个烧窑最多可预存4个粘土；青


交易后的帆船正驶离码头。

铜器：产自青铜器制造工房，用青铜块和粘土加工成青铜器；玉器：产自玉器雕刻工房，把玉石加工成玉器。玉石在游戏中不能生产，只能通过贸易进口得到；丝绸：产自织布坊，把生丝加工成丝绸；漆器：产自漆器制造工房，把木材和生漆加工成漆器；盐：产自盐井，需建在盐田上；纸张：产自纸张制造工房，把麻纤加工成纸张。

商业满足市民需求

商业建筑有磨坊：可以存放5种粮食、肉类、盐和调味品，总容量为32；广场：普通商业广场可放置4个商店，华丽商业广场可放置6个商店。商店：放置在商业广场上，为居民提供相应的物资，游戏中共有7种商店——食品店、麻纤店、陶器店、丝绸店、茶叶店、青铜器商店和漆器商店；仓库：除可以存放所有物资外其他功能跟磨坊一样，不过通常仓库都不会用来存储粮食；贸易站和贸易码头：一旦和某个城市建立贸易关系，就可以建立贸易站或贸易港与该城市进行贸易。贸易站和贸易码头跟磨坊和仓库相似，它们有12个存放地，共可存放60数量单位的货物。如果点击一种物资的名字就会让它处于贮存状态，该状态下物资只存放在仓库或磨坊，而不会运送到任何别的地方，再次点击则恢复原来状态，这通常是为了攒够足够数量的某种物资来满足别的城市的需求。

环境影响建筑升级

对住宅环境有影响的建筑有水井：可产生挑水工人，为平民区的居民提供水资源（高级住宅自有水源）。如果水井的周围有美化类建筑，水井就会自动发展为改良的水井，它能为居民提供更干净的饮水，改善平民区的卫生状况；草药师药房：产生草药师，为居民提供草药；针灸师诊所：产生针灸师，提供居民医疗服务；警戒塔：产生警卫，消除居民的不安，打击犯罪。警戒塔不是必须的，而且它会对吸引力造成不利的影响，所以一般情况下不建更好；巡察塔：产生巡察员。周围环境的改善会使巡察塔升级，产生的巡察员也从一个增加到两个，巡察员可降低建筑坍塌、起火的危险系数。大部分建筑都必须要能被巡察员访问，而且要保证在一定时间内被访问到。但以下建筑不需要寻察员的关照：除捕鱼码头以外的所有农业类建筑，除武器坊以外的所有军事建筑，所有美化类建筑、纪念物和建造纪念物所需的劳动力建筑。

行政提高贸易收入

衙门是最基本的政府部门建筑，在建造其他政府部门建筑物和军事类建筑物的时候，衙门必须先建好并有足够的雇员开始正常工作；宫殿能够极大提高地区的吸引力，这是它的主要作用，另外它还可以作为动物园养殖珍禽异兽，动物来源于其他城市的礼物或者有的英雄为城市的英雄，就会有额外的税收收入。

娱乐改善居住环境

娱乐建筑有戏曲学校：培养乐师到商业广场或剧院演出；杂技学校：培养杂耍艺人到商业广场或剧院演出；戏剧学校：培养演员到剧院演出，只有富人区才需要演员；剧院：比商业广场更好的艺术演出场所，演员只能到这里来演出。

由于市集在中国人生活中扮演重要的角色，广场也是一个娱乐场地，所以每逢农历新年，游行的舞龙队伍就会从广场出发，并在广场舞龙。当年庆举行时，如果你的英雄是灶君，就可以免去钱和食物的开销。

宗教产生英雄人物

宗教建筑有祖祠：产生占卜者满足居民最原始的宗教需求，供奉祖先类英雄；道教建筑分为道祠和道观，产生道士满足居民对道教的信仰需求，供奉道教英雄。道祠产生1名道士，道观产生2名，并且如果要召唤道教英雄就必须建造道观；佛教建筑分为佛祠和佛庙两种，产生僧侣满足居民对佛教的信仰需求，供奉佛教英雄。佛祠产生1名僧侣，佛庙产生2名，并且如果要召唤佛教英雄就必须要建造佛庙；儒家学院只有富人区才需要，它同时具有宗教和教化的功能，供奉儒家英雄。儒家学院需要木头或纸张，使用木头的学院产生1名学者，使用纸张的则产生2名。


河面较宽阔时，需要用渡口来联系两岸。

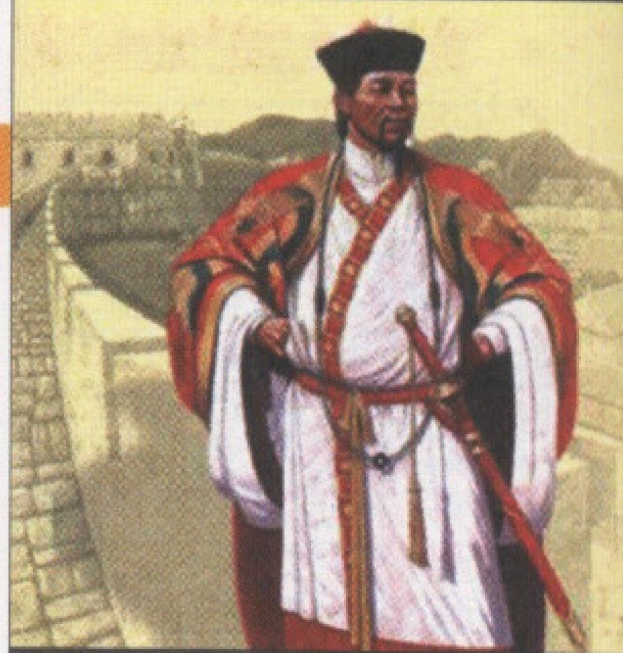

被祝福了的巡视塔在外形上也升级了。

会去抓捕，送出动物不会减少当前宫殿里动物的数量；桥梁和渡口用来跨越河流，渡口可以跨越更宽的河流；造币厂把铜加工成钱币，一个城市只能建造一座造币厂，每年带来200钱的收入，虽然不多，但它更主要的作用在于提高贸易收入，使用钱币有利于贸易；纸币印刷厂把纸张印刷成纸币，作用跟造币厂相似。

税局产生税官对居民征税，税局的正常运作除了依赖于衙门的正常运作外还需要木头或纸张，使用纸张的税局产生两名税官，使用木头的税局则只有一名税官。影响税收的因素有：税率的高低和税收覆盖的范围，过高的税率会降低城市的吸引力；居民住宅所在地区的吸引力越高，该住宅居民交的税就越多；住宅的等级越高，居民交的税就越多；衙门如果没有足够的雇员，收的税就会减少；如果孔子成

英雄需要供奉

如果想供奉英雄，需进入宗教栏目，然后再按一下快捷键8，就会出现英雄的图片，点击图片，再选择供品及数量，最后确认供奉即可。在召唤英雄方面，只要供奉足够的贡品（有的英雄需要特定的几种供品），英雄就就会出现在你的城市中并带来好处。英雄的高兴指数会随着时间而降低，当英雄有任务在身时也会降得更快。如果你忽视祭祖类的英雄，太久没有供奉贡品，他们就会非常生气，如果所有的祖先英雄都处于生气状态时，你的城市就可能会遭遇地震、洪水或干旱等灾害。如果你对至少一位祭祖英雄持续供应贡品，他就会让其他英雄的怒气不至于产生灾害。不过有些天灾还是无法避免的，就算你好好地供奉英雄也是一样。



◆ 商业建筑及人员

Market Squares	商业广场（集市）
Common Market Square	普通集市
Grand Market Square	高级集市
Shop	商店
Bronzeware Shop	铜器店
Ceramics Shop	瓷器店
Food Shop	食品店
Hemp Shop	麻布店
Lacquerware Shop	漆器店
Silk Shop	丝绸店
Tea Shop	茶叶店
Trading Quays	贸易港
Trading Stations	贸易站
Warehouse	仓库
Bronzeware Buyer	铜器采购员
Buyer's Servant	采购员随从
Ceramics Buyer	瓷器采购员
Deliveryman	送货员
Food Buyer	食品采购员
Hemp Buyer	麻布采购员
Lacquerware Buyer	漆器采购员
Peddler	摊贩
Silk Buyer	丝绸采购员
Tea Buyer	茶叶采购员
Trader	商人

◆ 行政、财政、军事建筑及人员

Administraive City	行政院
Bridge	桥梁
Ferry	渡口
Palace	宫殿
Tax Office	收税所
Treasury Building	国库
Mint	铸币厂
Money Printer	印钞厂
Crossbow Fort	弓兵营
Catapult Fort	弩炮营
Cavalry Fort	骑射营
Chariot Fort	战车营
Infantry Fort	步兵营
Fortifications	防御工事
Tower	城楼
City Wall	城墙
City Gate	城门
Crossbow	弓兵
Catapult	弩炮
Cavalry	骑兵
Chariot	战车
Infantry	步兵
Sentries	哨兵
Military Walkers	军警
Tax Official	税务员

◆ 环境美化建筑及人员

Aesthetic Road	美化的道路
Grand Way	豪华大道
Imperial Way	皇家大道
Aesthetic Trees	观赏植物
Flowering Cherry Tree	樱桃树
Flowering Peach Tree	桃树
Flowering Plum Tree	李树
Gardens	花园
Recreational Areas	休闲区
Natural Pond	天然池塘
Pond with Bridge	人工池塘
Private Garden	私人花园
Residential Wall	宅墙
Brown Residential Wall	褐墙
Gray Residential Wall	白墙
Red Residential Wall	红墙
Tan Residential Wall	棕墙
Round Wayside Pavilion	圆亭
Square Wayside Pavilion	方亭
Tai Chi Park	大众公园
Sculptures	雕像
Dog Sculpture	天狗雕像
Dragon Sculpture	神龙雕像
Female Sculpture	少女雕像
Lion Sculpture	雄狮雕像
Noble Sculpture	贵族雕像
Qirin Sculpture	麒麟雕像
Scholar Sculpture	学者雕像
Soldier Sculpture	士兵雕像
Music School	音乐学院
Acrobat School	杂技学院
Drama School	戏剧学院
Theatre Pavilion	剧院
Well	水井
Acupuncturist's Clinic	针灸房
Herbalist's Stall	草药房
Inspect's Tower	巡视塔
watchtower	警戒塔
Acrobat	杂技演员
Actor	戏剧演员
Announcer	报幕员
Musician	音乐家
Acupuncturist	针灸医生
Herbalist	草药医生
Guard	警卫
Inspector	巡察员
Water Carrier	挑水夫



当一位英雄出现时，他就会列出所能带来的好处清单，这些好处包括放置特定建筑物时的优惠，增加城市人口，增加产量或为建筑物充满物品的祝福，以及能参加作战的英雄的战斗能力等。英雄出现后就如漫游路人般在城市的街道中行走，其身型是一般路人的两倍大。英雄一般都会预设在“巡视”状态，这样他就会以英雄旗帜为中央绕行在一定范围内的街道上。

女娲（Nu Wa）：祖先类英雄。女娲能使粘土坑、猎人营、捕鱼码头、音乐学校、灌溉水泵、灌溉水渠和巡察员了望台的建造费用减半；她同时具有占卜者、乐师和巡察员的功能；她可以祝福巡察员了望台（使其升级）、猎人营和捕鱼码头（增加两者的产量）；降低敌人部队放火烧屋的几率；捕捉动物。

神农（Shen Nong）：祖先类英雄。使各种农田、粮食农庄、大麻农庄、草药医生的药房、市场、粮店和磨坊的建造费用减半；通过祝福增加农作物的产量；能满足其他城市对粮食的要求；具有占卜者和草药医生的功能。

黄帝（Huang Di）：祖先类英雄。使烧窑、养蚕小屋、织坊、桑树园、针炙医生诊所、战车堡垒的建造费用减半；能满足其他城市对瓷器的要求；具有占卜者和针炙医生的作用；祝福烧窑和养蚕小屋（增加产量）；经过居民住所时增加住所的瓷器的数量；提高战车部队的士气，帮助打击入侵的敌人和随军出征。

西王母（Xi Wang Mu）：道教英雄。使木匠行会、泥瓦匠行会、陶瓷匠行会、玉器雕刻工房和美化雕像的建造费用减半；通过祝福满足玉器雕刻工房对玉石的需求；捕捉动物；降低纪念物的建造费用；具有道士的功能。

灶君（Zao Jun）：道教英雄。降低粮店的建造费用；祝福粮店使它所存储的食品质量等级提高一级；使年庆免费；提供美味的食品给他经过的住所的居民；具有道士的功能。

关帝（Guan Di）：道教英雄。使所有碉堡、武器制造工房、警戒塔的费用减半；同时具有警卫、学者和道士的功能；通过祝福为磨坊和仓库增加豆腐、满足儒家学院和碉堡的物资需求；提高骑兵部队的士气，帮助打击入侵的敌人和随军出征；除了乞丐以外，抢劫犯、小偷和强盗在关帝所在城市里绝对不会出现。

观音（Guan Yin）：佛教英雄。使水井、花园、花树、路边亭阁、水塘、太祠公园和私人花园的建造费用减半；同时具有挑水工人和僧侣的作用；祝福水井使其升级；祝福居民住所，降低居民的不安；改善城市的健康状况；使你向入侵者的交付赔款和给统治者的贡物减半。

达摩（Bodhidharma）：佛教英雄。使茶叶加工小屋、茶铺、茶树园和警戒塔的建造费用减半；具有僧侣和警卫的作用；祝福警戒塔使其升级；祝福茶叶加工小屋使其增加产量；帮助打击入侵的敌人和随军出征；给他经过的住所的居民提供茶叶；满足其他城市对茶叶的要求。

孙悟空（Sun Wu Kong）：佛教英雄。使采石场、武器制造工房、杂耍学校、戏剧学校、剧院、道祠的费用减半；具有杂耍艺人、演员、道士和僧侣的作用；祝福武器制造工房和采石场增加其产量；捕捉动物；帮助打击入侵的敌人和随军出征；派遣使者不需要花钱而且使者走得更快。

孔子（Confucius）：儒教英雄。使税局、祖祠、音乐学校、华丽的道路和庄严的道路的建造费用减半；具有学者、占卜者、税官和乐师的作用；祝福税局提高税收和满足税局的物资需要；当建造坟陵和华丽的坟陵时，孔子会满足其中一种殉葬品的需要。

孙子（Sun Tzu）：儒教英雄。使所有军事堡垒、城墙、城门和城楼的建设费用减半；有学者的作用；提高步兵部队的士气；帮助打击入侵的敌人和随军出征；捕捉动物；减少士兵征途的时间；使派遣间谍的费用减半；能够捕捉敌国的间谍并使他倒戈。

孟子（Mencius）：儒教英雄。使仓库、贸易站、贸易港和市场的费用减半；具有学者的作用；祝福贸易的建筑增加收入；使交易往来更频繁。



横穿道路的门可设定让哪种类型的人通过。



强大的军事力量是城市发展的保证。

军事是发展的保证

在建造任何军事建筑之前必须先建衙门，有了衙门后就可以建造兵营。军事建筑有：步兵营训练步兵，弓兵营训练弓弩手，骑兵营训练骑兵，兵车营训练战车，弩炮营训练弩炮，武器坊用青铜、铁块或钢条打造武器。防御工事包括城墙、城门和城楼，建造方法为，先铺

好主干道路，然后建城墙，城门跨越道路建在城墙的上面（要求道路两边最少各有2格城墙）。在城墙上可以建城楼（通常在拐角），城门有路障的作用，同时城门和城塔也有攻击敌人的能力，而城墙的弓手火力可以把敌人阻于城外，因为除弩炮团外，其他兵种是无法把城墙弄倒的。倘若城市受到敌人攻击，玩家可以有三个选择：以金钱来贿赂军队；投降（在历史模式下则GAME OVER）；抵抗侵略。

风水指数和吸引力

风水是自古中国就有的地理学，五行是决定风水很重要的一门学问。在游戏中，五行是以一种抽象的方式呈现。当玩家想在地图上设置建筑物时，有下列三种可能：建筑物的影子显示为绿色，表示这块地风水很好；建筑物的影子显示为黄色，表示这里风水不好，土地与建筑相克；建筑物的影子为绿色和红色，则表示此地不可建筑，地上可能有石头、树木、或者道路等障碍物，需要先清除才行。在游戏中整个城市的风水指数就是看这城市里有多少吉地和凶地。有些东西是没有属性的，例如道路和墙壁，无属性的建筑不会影响风水。还有一些建筑物不管建在哪里都是吉地，例如庙宇。通常来说，如果你的城市里有2/3的建筑是盖在吉地上，你的风水指数就不致太低。城市的风水指数会影响市民对你这个皇帝的好感度。风水指数高，你就会得到市民的爱戴，反之风水指数低，市民会对你不满。另外风水指数也会影响你的城市对英雄朝拜时的功效。举例说，如果你想朝拜黄帝，必须要以丝绸类的高级品做供品。可是如果你的城市风水指数低，供品的效果就会减少。最后，风水指数低于健康指数的城市容易爆发疾病。



宏伟的华丽庙场。

游戏里的每一种建筑物对自己周围的环境都会有正、负或无影响，这就是所谓的吸引力。每幢建筑物对周围的影响大小及范围都不一样。例如宫殿对它的周围就有很大的正面影响，但烧窑却对周围有很大的负面影响。房屋的升级和它周围的吸引力高低有很大关系，譬如说住在宽敞住宅的居民对吸引力的要求会比住在普通住宅屋的居民来得高，高级住宅对美观的需求又比平房来得高。另外，水井、巡察塔、守城塔也会因周围的吸引力提升而升级。升级的水井可以提供更干净的水，也就相对能改善城市的卫生。通常一个能快速提高吸引力的方法就是建造美化建筑，游戏里共有24种提供"美观"的建筑。这些美观的建筑需要花钱建造，但不需要人工。美观的建筑包括花园（是最基本的环境美化建筑）、休闲区（有6种建筑，像路边亭阁和公园之类的，越大的效果就越好）、雕像（共有8种）、凉亭、池塘、装饰型树木、大道（分美化的、华丽、庄严的大道3种）、围墙（共4种）等。这些美观的建筑（除花园、大道、围墙外）对城市的风水也有影响。如果你想在某地建造雕像，但发现这块地是凶地，那么换另一种雕像也许会让此地变成吉地。围墙是影响环境的一个重要因素，中国城市里一个很大的特征就是有很多围墙把城市分割成不同的区域。在游戏里，围墙最大的功效就是把低吸引力的建筑物隔绝开，在围墙里的房屋不会受到围墙外的影响。围墙和道路的交叉口会有门，门的作用类似路障，可以阻止某些你不想要的人进来。你可以用鼠标右键点击门，设定允许让哪种类型的人通过，人的类型有三种：市场路人（摊贩、广播员、庆典艺人）、宗教路人（算卦人、祭司、学者、僧侣）和巡察员。

纪念建筑与过关有关

纪念建筑不会带来神祇的祝福。虽然有些纪念建筑与宗教有关，但简单来说建设纪念建筑只是为了过关。在建设纪念建筑时，劳力营提供劳力，运送泥土。木工行会提供木工，泥瓦匠行会提供泥瓦匠，陶瓷匠行会提供陶瓷匠。劳力营和各种行会在建造纪念建筑时不会被同时需要，你可以关闭当前不需要的建筑以节省劳力。由于纪念建筑的性质不同，需要有不同的建筑村料，不过总离不开3种——木材、粘土和石头。所需的

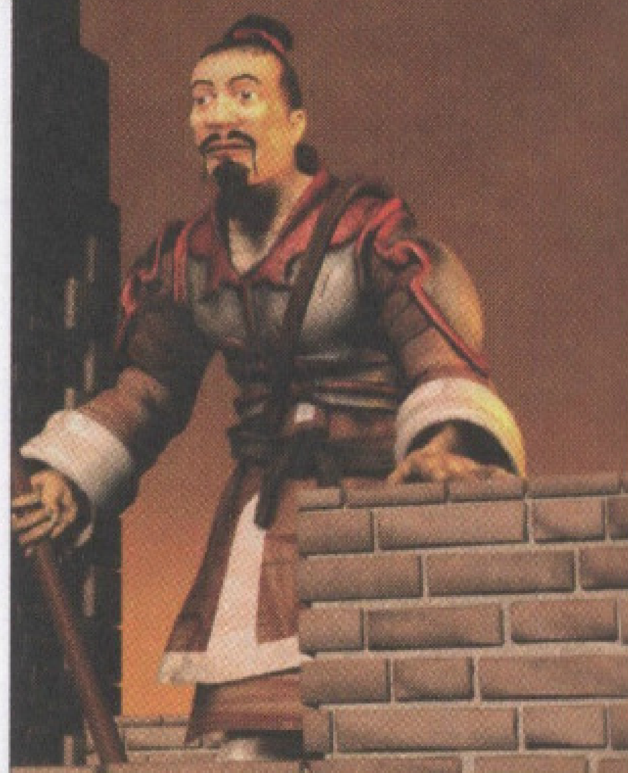


掩映在寺庙后的奢靡。

材料将由工人送到建筑地盘，由不同的工匠负责其建筑工程。在游戏中，玩家可兴建13种不同的纪念建筑，包括大祠堂、堂皇庙宇、陵墓、庙场、泥砖长城、石砖长城、华丽庙场、大运河、大宫殿、大型陵墓、兵马俑、大宝塔、水运仪象台或称星象馆。纪念建筑建成后，城市人民对你的欢迎程度会相继增加，而一些与纪念建筑有关的英雄所需的贡品量则会减少，同时若有一个祖先英雄在城市内，当纪念建筑完成后，就算你没有提供贡品给他们，他们也不会发脾气并带来灾难性的后果。

◆ 奇迹、宗教建筑及人员

Monuments	奇迹
Clock Tower	水运仪象台
Earthen Great Wall	泥砖长城
Grand Canal	大运河
Grand Pagoda	大宝塔
Grand Palace	大宫殿
Grand Temple Complex	华丽庙场
Grand Tumulus	大陵墓
Great Temple	大祠堂
Splendid Temple	堂皇庙宇
Stone Great Wall	石砖长城
Temple Complex	庙场
Tumulus	陵墓
Underground Vault	兵马俑
Ancestral Shrine	祠堂
Buddhist Buildings	佛教建筑
Buddhist Shrine	佛祠
Buddhist Temple	佛庙
Daoist Buildings	道教建筑
Daoist Shrine	道祠
Daoist Temple	道观
Confucian Academy	孔府
Diviner	卦师
Monk	僧侣
Priest	道士
Scholar	学者
Nu Wa	女娲
Bodhidharma	达摩
Confucius	孔子
Guan Di	关帝
Guan Yin	观音
Huang Di	黄帝
Mencius	孟子
Shen Nong	神农
Sun Tzu	孙子
Sun Wu Kong	孙悟空
Xi Wang Mu	西王母
Zao Jun	灶君



这一天，一个自称来自于“亚诺曼王国”的使者求见法兰国王巴达克，他讲述了亚诺曼王国正在遭受着魔族的攻击，并且魔族企图解开一个魔龙封印；如果这只魔龙苏醒，整个世界都将会陷入一场大浩劫；目前亚诺曼王国军节节败退。法兰国王当机立断，决定成立义勇军前去支援。诸位玩家，新的冒险旅程即将展开，去加入义勇军吧，拯救世界的人可能就是你！

VER:2.5

魔力宝贝 法兰义勇军

出发！拯救亚诺曼王国！

■北京 精灵大王

任务大全



黑市商人

来到亚诺曼城旅馆（151,151），跟里面的NPC——淘气小皓说话，会得到一个关于黑市商人的情报。接下来去睿奇洞窟（474,552），身上一定要带着搬运工聘书，交纳1000元给守门员马汀之后，会得到睿奇洞窟通行证，凭借它可进入洞窟。搬运工聘书取得的方法，请参考下面“艺术掮客”这个任务。

在洞窟内走进黄色传送水晶之后，会到睿奇洞窟地下一层。在洞窟内寻找随机出现的NPC——马屁精柯尔，他会提供黑市公会密语的情报。接着寻找随机出现（还是随机）的NPC——黑市会长可可洛，说出密语“黑市万岁”（其实这个暗语只要输入正确就可以了，不一定非要遇到那个马屁精柯尔才行）之后，就可用黑市商人的情报换到证件。记住，必须是用黑市商人的情报换到的证件才是真的，其余多拿的都是假的。

把证件鉴定之后会得到黑市商会证件，在时间限制内走到克瑞村酒吧（86,63）里的酒吧走廊，跟保镖金勇说话后可以进到厨房，同时证件被收回，再进入里面的楼梯之后就会到黑市。玩家请注意，这个任务完成的时间有限，一定要抓紧，大约是在拿到证件之后30分钟以内。如果超过的话，证件会被没收而导致无法进入黑市。进入黑市之后，只要在黑市内跟手下塞鲁说话就可以高价卖出武器、防具、魔石了，也算是一个很不错的奖励哦。黑市内的卖价是平常的2倍。



豪腕商人

在参与任务之前，一定要把身上的物品全部清空，可以带上装饰品以及必备的15 000元现金。准备好以上的一切之后，在跟入口的小姐说话后即可进到入口。接着就是购买原料加工后卖出，要想尽一切办法将现金累积到15 000元以上。当你的现金超过15 000元就通过此任务，而没有达到的话即失败。

艺术搬客

首先在睿奇洞窟（474,552）跟守门员马汀说话后，会得到搬运工聘书的情报。接下来到亚诺曼城文明艺术广场（74,119），跟玛莲娜询问有关搬运工聘书的事，得知可以用乐谱换取（取得卡西蒂的乐谱方法请参考下面“消失的歌手”任务）。把卡西蒂的乐谱给玛莲娜之后，会得到搬运工聘书。

带着搬运工聘书到睿奇洞窟，下到地下一层（同“黑市商人”任务）。在睿奇洞窟寻找随机出现的长得像睿奇的NPC。请注意，长得像睿奇的人有2种，胖的才是真正的睿奇，瘦的是假的。在时间限制内跟真的睿奇讲话并交出睿奇洞窟通行证之后，就会被传送到睿奇洞窟底部（大约拿到睿奇洞窟通行证30分钟以内，超过的话会被传送出睿奇洞窟）。跟睿奇商人说话就可以高价卖出魔石了，卖价是平常的3.5倍。



在淘气小皓处得到情报。



沉睡的精灵

此任务需1名医生或护士。首先到亚诺曼城（82,64）马斯家的二楼跟“女佣爱尔玛”拿“调查委托书”，之后前往摩顿村梅博的家，由医生或护士带队找“赖姆”说话，进入房间找“总管梅博”说话会得到“给马斯少爷的信”。回到马斯家的二楼跟“女佣爱尔玛”说话得到“医疗委托书”（医生、护士没有），接着会进入“马斯的房间”，跟马斯说话进入“马斯的内心世界”。

内心世界分为3区，要在里面拿到4本书（分别在地板上）。

理性主义：第1区（5,13）

元素变化：第1区（7,10）

万物之源：第1区（23,9）

时常变化：第3区（44,14）

拿到4本书后，到第3区的传送石，被传送到随机地图马斯的内心世界第1层。迷宫有3层，在里面找头目“善”和“恶”，打倒“恶”任务才算完成。可先打倒“善”，再打倒“恶”来获取多一点的道具。



和村长法德交谈。

对手为“善”的战斗：善×1、小天使×9，等级随机40~49。

“善”会使用攻击、防御、昏睡攻击；小天使会使用攻击、防御、连击（4只小天使以下追加）。

对手为“恶”的战斗：恶×1、小恶魔×9，等级随机40~49。

“恶”会使用攻击、防御、昏睡攻击、超强昏睡魔法（小恶魔全灭追加）；小恶魔会使用攻击、防御、遗忘攻击。

两场战斗的战利品：随机得到“单手剑？”、“安提史利普”或者“安提肯菲斯”。

注：头目体力约3 000，小喽罗体力约2 500。

打倒“恶”后被传送到“马斯的房间”，拿4本书跟马斯说话就可得到1个“矿石？”，鉴定后为“菲尼纳力”或“达克纳力”。



在登记员处登记。



单手剑：铜剑。攻击+8~12

护身符：安提史利普。抗睡+7~9

护身符：安提肯菲斯。抗混+7~9

护身符：菲尼纳力。体力+?

护身符：达克纳力。魔力+66~70

普通的武器

装备后得到称号“内心迷惘的人”。

装备后得到称号“心灵的解放者”。

装备后得到称号“对哲学感兴趣的人”。

饕客弟弟哈格



尼维尔海村的厨师福德。

此任务需有料理4级。首先到亚诺曼城西边的“文明艺术广场”里面和梅蒂说话，可以得到“食品定单”，然后带着“食品定单”的指示，通过德威特岛北方的立葛曲洞到克瑞村找“饕客哈格”。给他1盘“青椒肉丝”、1盘“亲子

卉”，他会给你“给哈德的信”以及一样其它道具。“给哈德的信”是完成饕客哥哥哈德的任务道具。

宝石：冰原之晶。制作装备时合成用。

药水：宠忠药水。使用方法同漂浮种子，补充野生宠忠诚。

穿越时空

首先跟摩顿村村长（20,12）说话接任务，得到“花蜜结晶的定单”，然后到美洛平原用5级狩猎技能取得花蜜结晶。拿着花蜜结晶再和摩顿村村长（20,12）说话，得到“古代种子的情报”。到奴克冰原用5级挖掘技能可以采到古代种子。将种子拿给村长家后院的园丁卡普（9,14）种植古代植物，会得到“生命果实的情报”。

接下来到村长家地下室，跟守卫提米德（38,25）说话，可以进入“谜样的地下室”。然后由“谜样的地下室”→“边境走廊”→“时空边境”→“时光隧道”→“一百年后”→“五百年后”→“时空边境（数百年后）”→“数百年后的地下室”，最后来到数百年后的村长家后院。在后院摘取“生命果实”。“生命果实”是无形的，要打开地图慢慢探索。得到“生命果实”后，回到现代摩顿村找村长（用注销）。

此时在有花蜜结晶和生命果实的情况下，村长会要求玩家将材料拿给克瑞村的退休医生雷兹，请雷兹帮忙做药。到克瑞村将这两样东西拿给雷兹，雷兹会再要求补上“含月草”这味药材，然后得到“含月草的定单”。含月草可在翠格墓园用5级伐木技能取得。

拿着含月草和“含月草的定单”到雷兹家，他会给你“海尔斯药水”。将它交给摩顿村村长法德，就会得到“天使之泪”或“魔力手环”。

耳环：天使之泪。体力+80~150，耐久180~250；装备后得到称号“来自过去的人”。

手环：魔力手环。魔力+80~150，耐久180~250；装备后得到称号“回到未来的人”。

（注：这任务的材料花蜜结晶、古代种子、含月草都需5级技能，这3样东西可丢在地上或交给别人。）

前往东岛

从亚诺曼城的东城门出发，通过立葛曲洞（377,87），前往克瑞村（467,90）。到达克瑞村之后，前往酒吧（86,63）找寻军官史卜力，跟他说话后，可得“军官手喻”1张。不过要注意，这个道具注销游戏之后，放在地上或者是宠物邮件都会消失的。拿到了“军官手喻”，接着就可前往尼维尔海村（600,470），跟押船官梵吉尔（36,75）说话后，就可登船了。

上船后，可看到船上有无数士兵。跟押船官再说一次话，即可下船到雷欧娜村。军官手喻可重复使用，直到你注销为止。这意味着只要你在线上，职业是士兵的玩家们可以无限接送朋友坐船了，那是不是又可以开发出一种赚钱的方式呢?

偷闲的船长

首先到尼维尔海村的酒吧找“厨师福德”，得到“炒面定单”，然后准备一份炒面再跟福德说话，他会叫你帮他送炒面。离开村子到（556,350）处可看到“水手赛拉姆”，他会问你是不是来送炒面给大副的，选“是”后会进入“走私船坞”。把炒面跟“炒面定单”交给“大副费雪”（12,98）后，再次跟他说话可以拿到“开船时刻表”，他会叫你去找船长来开船。

接下来出私船坞到亚诺曼城南边的蒙提森林，在（333,517）附近可以找到“船长瑞斯”。他把“开船时刻表”过目后会写封“瑞斯船长的亲笔信”给你，然后把信拿去给“大副费雪”，他会给你两张“票？”。把票（3级，可放置地面）拿去鉴定后为“船票”，只要跟船坞里的“登记员？？”说话就可上船了。

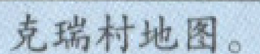
在船上跟“大副费雪”（17,13）说话，就可下船到杰诺姆岛，船要晚上才会开。到达杰诺姆岛后跟“登记员塔可”（106,99）说话，可坐回船屋，不过要回去还是用注销比较划算。

消失的歌手

首先此任务需战斗系完成，需要称号呢喃的歌声以上。先到尼维尔海村卡西蒂的家，和卡西蒂的父亲说话，可以接受任务——委托取得“卡西蒂画像”。

然后在早上去亚诺曼城南边的蒙提森找一个“无名的旅人”，会得到“卡西蒂情报”，再来到亚诺曼城西边，会看到个路霸，跟他说话付出费用后进入里欧波多洞


大地图。


克瑞村地图。


魔顿村地图。


尼维尔海村地图。


押船官梵吉尔。

窟，接着进入黄色传送石来到随机迷宫。里面共有16楼，一次出来的怪物很多，走到底层跟金猛说话后可进到围栏后面，路上要决战50级的古德奈斯魔王。最后回到尼维尔海村的卡西蒂家，跟卡西蒂的父亲说话会得到“乐谱？”跟“耳环？”，鉴定后为“天籁的耳环”，能加魅力15点；而“乐谱？”为往后亚诺曼任务中非常重要的关键道具。



流浪乐师托德

首先到尼维尔海村托德的家（63,55），找到流浪乐师托德说话，得到“关于泰司的情报”。请注意，全程不能注销，注销后所有情报消失，不过大家可以花点小钱传回城里，会少走点路。

接着前往尼维尔海村的医院（45,67）二楼，身上带着加四百药水1瓶，找到泰司给他药，以键盘键入问他“幽绪”，他会告诉你幽绪在利利可洞窟。


爱捉迷藏的小凯。

回到托德家，他知道了幽绪的下落后，要你带封信给幽绪，然后得到“给幽绪的信”。利利可洞窟在往摩顿村的信道里，另一条路上有个黄色的传送石，传进利利可迷宫。迷宫13层，走到底部的传送石，找到幽绪把信给他。他会再来向你要托德的乐器，得到1封“信？？？”。

传送出去回到尼维尔海村找托德，把信给他后，他会给你两张定单：一张“材料定单”，一张“食品定单”。两张定单的内容是一组“赤松”、一条“白金条”、一盘“烧鸡”。搜集好后把材料给托德，会得到“好琴？”，鉴定后可再走一次利利可迷宫，把琴送给幽绪。幽绪很感谢你，他会给你乐谱“永远的第二乐章”。回到尼维尔海村把乐谱给托德，他会送你个东西。

手环：鉴定后为“武神的臂环”。攻击+26~36

项链：鉴定后为“跃动的项链”。敏捷+26~36

耳环：鉴定后为“天使的守护”。防御+26~36

以上物品随机得到1个，装备后得到称号“不变的友谊”。


白马王子的小任务。



饕客哥哥哈德

首先到雷欧娜村找饕客哈德，可以得到“炒面面包定单”，然后把“炒面面包”给他后，会得到“巴克达的情报”和“圣魔石”。到达雷欧娜村的方法请参照任务“偷闲的船长”、“前往东岛”。“巴克达的情报”为下一个任务的任务道具。圣魔石是5级宝石，制作装备时合成用。

春风带来的希望——讨伐巴克达

任务开始的时候，请跟雷欧娜村里的军官普林西比（25,50）说话，会取得寿喜锅订单和药水订单两个道具。但是一定要注意，任务道具是不能注销、丢弃、宠邮的。得到以上两个任务道具之后，请带着寿喜锅一组和400药水一组到前哨站（418,204）找医官戴斯，和他说话之后，就会得到关于巴克达的情报。接着请到湖中央的贝力斯遗迹，跟（313,166）处的官兵说话，交出巴克达情报后就能进入贝力斯遗迹中（整个队伍只需要带队者得到巴克达情报即可）。从传送水晶（9,3）进入随机迷宫地下一楼（整个迷宫共计有15层，这可是相当具有考验性的一个迷宫哦），走到最深处之后便可到达魔族军总部，地图正中央等着你的就是巴克达。但是请大家一定要注意，巴克达有至少两阶段的变身要打，而且巴克达这一层是固定迷宫，宠邮送不进来，大家事先一定要有充足的准备。


与BOSS之战。

游戏中的小任务

永恒的白马王子

此任务限定男性角色，且要晚上特定人物才会出现。

首先到亚诺曼城的爱情树找少女蒂克铃（77,103），她会给你“寻找白马王子的请求”。接着请带着个面包到大圣堂右边找小孩罗林普（204,66），他会给你“白马棒棒糖”。

带着“白马棒棒糖”回去找少女，会换到“手环？”，拿到亚诺曼宝石商店里鉴定（57元）后为“带着星光的手环”，装备后得到称号“永恒的白马王子”（好“拉风”的称号）。

是个皇后的人材

此任务限定女性角色。

首先从亚诺曼城的东门出去到（324.317）处找“？？？”，跟他说话得到“坏仆人的情报”。然后回到亚诺曼城，进入东方的酒吧找到坏仆人阿达，从他身上拿到“烈酒”。再到克瑞村，进入酒吧用烈酒换取“洪刹的情报”。再次进入酒吧后面，往右走会看到洪刹跟王子说关于换取“王子血染的脏手帕”的话。接下来回东门找“？？？”，把“王子血染的脏手帕”给他，他会给你“头饰？”，鉴定后为“王子签名的发饰”（魅力+2），装备后得到称号“是个皇后的人材”。

《魔兽争霸Ⅲ》有奖战术征文8

《魔兽争霸Ⅲ》WARCRAFT III 1.03版

天然的盟军——利用Creep的战术

等待已久的Patch 1.03终于在人们意想不到的时候推出了，这个版本修正了许多Bug，比如说野外生物Creep视野的问题，在以前的版本里，你可在他们眼皮底下建造防御塔之类的东西，他们视而不见，还可用英雄来吸引他们，瞬间提高3～4级不是什么难事。新版本里，怪物的视野范围与伤害有很大程度的增强，并且他们的AI也大大提高。呵呵，他们不再是那么容易就被摆平的啦！

反过来，我们利用怪物AI提高这一特性，恰当地改变战术，巧妙地让CREEP来夹击敌人。新的版本里，所有怪物的伤害提高10%，追击的距离也变得更远。在敌人清理CREEP时，从背后给予他痛击。无论是来自我方或CREEP方的攻击，都会让对手感觉到很痛。这样在不损失多少兵力或初期没有庞大的军队下，给予敌人重创，为自己快速攀升科技争取时间。

接下来，我们将通过一个战例来详细说明该如何实现这个十分有用的技巧。

开局建设


图1


图2

在新版本中，Huntress的哨兵技能必须要在升级主基地之后，才能研究，快速升级基地无疑具有更好的发展。一般来说，NE可以用Huntress作为初期主力；如果跳过兵营，直接出Dryad的话，前期基地防御薄弱，并且没有哨兵技能，无法更进一步地了解敌人的行动。在侦察上的不足是难以弥补的，除非你确保可以拿到侦察之眼SENTRY WARD。

以如下顺序发展：开始5个Wisp，4个进金矿，另1个建造英雄祭坛；主基地的第1个Wisp建造月之水井；主基地的第2至第6个Wisp采集木材。英雄祭坛与水井几乎同时完成，让其中1个采金，另1个出去侦察。记得召唤英雄！

当人口达到17时，让那个Wisp建造猎人大厅，稍后木材达到70，控制附近采集树木的Wisp来建造兵营。这样一来，兵营与猎人大厅会同时完成，可以最快速度出Huntress！主基地里的最后1个Wisp，建造水井。

这个时候人口刚好是17/20，你可迅速建造第1个Huntress；否则，你继续生产Wisp，将人口达到18/20，你必须等水井建造完成后才能生产Huntress！一旦树木达到80，立刻升级主基地；等水井完成之后再建造1个水井，这样一来，你便最快速地完成初期基地的建设。

说明：其实第3个水井不必很早建造，等人口达到25后再造也来得及，但是以后我们将会有很多操作要做，很容易忘记建造水井而导致资金空闲，这在高手对战时是致命的！

这个时候英雄应该出来了，如果你喜欢用HERO RUSH，那么不妨去对方的基地转一圈，探探虚实！现在英雄RUSH的作用已被大大降低了，基本上没便宜可捞了，不过用来侦察还是蛮不错的，发现对手爬科技，立即调整自己的战术。另一点，虽然英雄无法对敌人基地造成很大的伤害，却可以限制那些企图早开分矿的偷矿者！发觉敌人在早开分矿，立刻从背后妨碍他，强迫他停止建造；否则等到他分矿完成，对你是很不利的！

寻找敌人

新版本里Creep实力提升，敌人也不可能冒险去碰那些高级怪物，往往是从基地周围开始，如果你对地图比较熟悉的话，很容易发现敌人的行踪。

这个时候就要看相对位置了，敌人处于你和Creep之间，那么请你毫不留情地攻击他们（图1）；敌人也许会回过头来攻击你，这个时候，你千万要顶住，暂时成为Creep的肉盾吧，因为对手所承受的伤害是你的2倍。万一你自己被别人偷袭怎么办呢？明智的人会选择暂时撤退。记得拣走地上的宝物（图2）。

在初期，敌人往往有了一定的兵力，也会开始攻击中级Creep来获得更好的宝物，比如说LT正中央的泉水，那可是兵家必争之地。双方的部队同时来到泉水处，墨绿色先出手，由于Huntress的溅射攻击，怪物被惊醒。这个时候怪物并不一定攻击打醒它的人，而是对周围目标无差别地攻击。在这样的情况下3方混战是很容易伤亡的，我们必须先撤退回来，到一个合适的位置上，正好容纳敌人部队的位置。在交战中，敌人明显感到不支，让HT先隐身，但由于我们已经研究了哨兵技能，这对于我们来说是无效的，仍然可以进行攻击。从（图3）上可以看见，虽然大部分的HT已经隐身，但是Creep还是对着那个没有隐身的HT紧追不舍，反而对稍微远一点距离的粉红色部队熟视无睹！另一种结局就是敌人反突破，绕到你的背后。反而是你成了夹心面包了，一旦遇到这样的情况，撤退是最好的选择，千万不要恋战。



图3

猎杀的攻防

敌人也会寻找你的弱点，趁你在开分基地的时候对你下手。一旦发现这样，立刻撤退，不必死守那个斜坡的位置。当你撤退之后，怪物们找不到进攻目标，仍然对附近的敌人开火（图4）。



图4

我找到一张很好的示范图，图上，我军正从敌人的侧面攻击。大部分情况下，按照默认的阵型，魔法部队会在一般部队之后，敌人的魔法部队暴露了，他们的命运是第一个被歼灭（图5）。粉红色的火枪手，有一半的枪口是对着那些Creep的，事实上的效果，就相当于那些Creep也被编入了你的队伍一样。分散了火力的敌人，很明显不能支持多久。



图5

当敌人在CH遭到攻击时，会选择撤退，尽管如此，Creep还会追击很远，比如说在LT中央，敌人撤退距离不远时，还企图让一群步兵围攻你的英雄，而你的Huntress又在步兵海的外围猎杀大法师，那些Creep正成为你攻击的一部分（图6）。这种情况下，只要控制英雄不死，那么马上可全灭步兵，优势立刻就体现出来！



图6

召唤敌人

在游戏中期阶段，双方的部队有了一定的规模。大家都会向着更远更高级的Creep出发，很难猜测敌人到底是在什么位置上进行CH。不过我们也有一个比较简单的办法，利用Huntress的哨兵技能，先在敌人的基地出口处的关键位置上，摆上几只猫头鹰，然后开始佯攻主基地，敌人一般会用传送卷轴回来。请注意是佯攻，而不是真的进攻，我们的部队不要太深入敌人的基地，否则很容易被传送回来的敌军包围。

在摆放猫头鹰的位置上，也大有讲究。新的补丁里，猫头鹰很容易被敌人驱散或打掉，一位农民轻轻一碰，猫头鹰就没了。然而，事情也有对我们有利的一面，就是现在可以直接将猫头鹰停到树丛中间，嘿嘿，这样的位置上，敌人的农民是无法碰到的，除非他把前面那棵树打掉。而且，未必敌人可以看见你的猫头鹰，树木会阻挡敌人的视线，一般粗心的人不会发现树丛之间的猫头鹰！

这个时候请撤退吧，伺机埋伏在他的周围。我不知道这是不是大部分人的心理因素，在他传送回基地之后，必定是从附近的Creep开始，他不太可能跑回刚才战斗的地方继续CH。所以你绝对有便宜可以捞！微型地图上明白地告诉你，敌人在哪里，敌人正在干什么，请仔细观察，很容易就预测到对手的行动。从他背后攻击。

不死族正在攻击比他强大的石头巨人，而暗夜精灵族从他背后给了他一刀子，处于后方的DREAD LORD首先遭殃（图7）！在对付高级的LV7以上的怪物时，必须很好地操作才能保持不死兵，而一般的做法是将少血的兵移到后方。呵呵，从背后偷袭的话，杀杀这些少血的兵，快速地增加经验值！



图7

当路上遇到敌人的单个兵移动的话，那么很可能的情况是，敌人将兵营集合点设置在英雄身上，那个兵正走向英雄的方向。大致看一下微型地图，很容易就知道敌人英雄大致的位置，然后偷偷跑过去。

总体来说，掌握恰当的行动时间是很有必要的，毕竟战术是相当灵活的，拘泥于一种战术是不行的。在实践中，也许会发现一些小的出入，比如说最初的建造顺序中，派不派兵出去侦察，会使资源有细小的差异，这就需要你自己根据实际情况，作一些略微的改变，使之更加完美！

今天已没有骑士，但美德永远存在——

骑士与八大美德





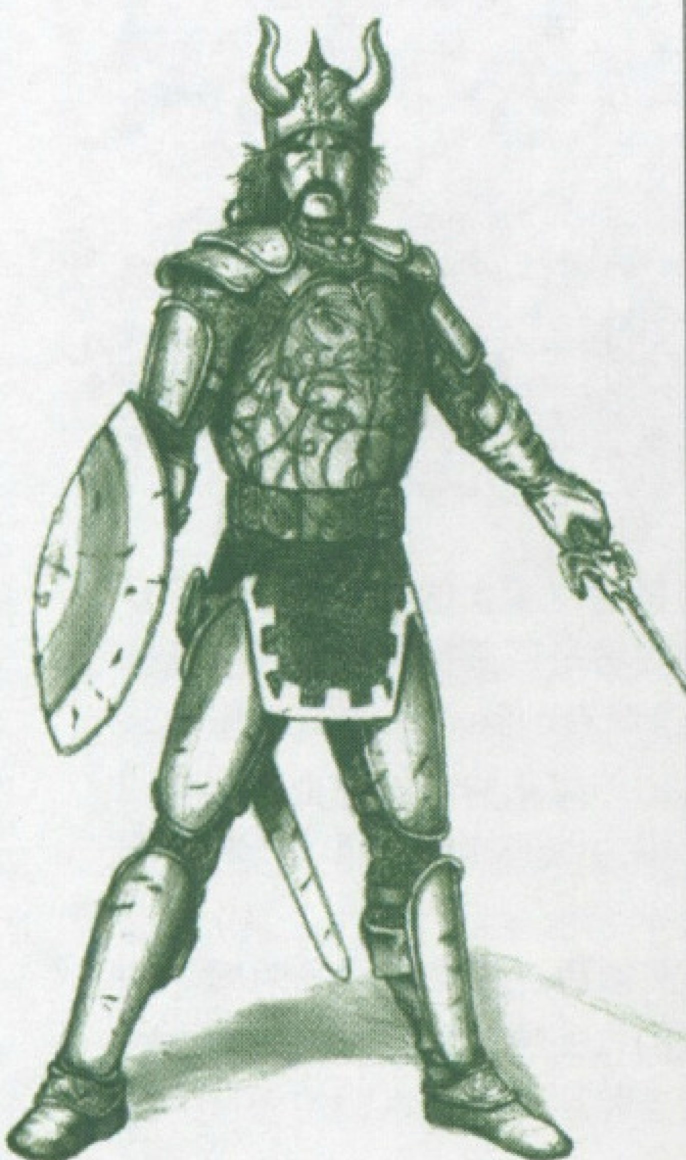
■湖南 晚风过长街

当听人提到骑士（Knights）这个词时，你会联想到什么？是一名骑着高头大马在城市道路上巡逻的长矛战士，还是在晚霞的映照下拍马冲锋陷阵的重装士兵？是富丽堂皇的宫廷里那潇洒英俊款款深情的高大男子，还是离别挚爱迈出家门的回头一瞥的勇士？如果单纯从字面上来理解，骑士就是跨坐在战马上的武装战士，他们经受了严格的训练，是中世纪欧洲最精锐的部队，是在辽阔土地上自由驰骋的雄鹰。但如果只是这么来阐述何为骑士，肯定无法令我们满意。我们乐意看到这个词被赋予更多的含义，刀剑背后有着执着的梦想，铁血躯体内亦有万丈柔情。

公元800年，法兰克王国的查理大帝一统西欧，被教皇加冕为“伟大的罗马皇帝”，12名跟随查理大帝南征北战的勇士就当然成了“神的侍卫”，他们被人们称为“帕拉丁（Paladin）”，即圣骑士，这被视为骑士的起源。完整的骑士制度到公元11世纪才成形，从严格意义上来说，骑士意味着一个阶层。原本骑士是隶属于贵族的士兵，并且有义务为王国作战（每年为王国或者领主服务约40日），作为报酬，他们管辖部分农地收取农租。这样在王国的贵族和骑士之间就形成了一种契约式的雇佣关系。初期的所有战士都有可能成为骑士，不过后来具有地主身份的骑士渐渐形成了一个固定的阶级，他们已然成为贵族、统治者的附庸。罗马天主教和统治者发动的十字军东征，把骑士阶层推向极度繁荣的历史时期，战士的骁勇和基督教的神圣信仰开始结合，骑士随之也具备了一个新的身份：基督的卫士。披上天主光辉的骑士终于成为深受崇拜与尊敬的人物，他们忠诚于统治者和基督，在基督教的教义感召下乐于救助鳏寡老幼，这样，“骑士脱离了其蛮族和异教的背景，而被整合于基督教文化的社会结构中。结果，骑士像神甫和农民那样，被视为社会不可或缺的三个器官之一。”从中世纪盛行的骑士文学里，我们还能惊喜地发现骑士罗曼蒂克的一面：他们言行得体，举止优雅，追求浪漫的爱情，并且爱情观别具一格——爱情是纯精神性质的感情，肉欲是其间邪恶的亵渎成分。这无疑增添了他们的圣洁色彩。

这样一来，骑士就具备了很多令人称颂的美德：作为武士，他们忠诚；作为信徒，他们谦恭；作为男人，他们纯洁；作为贵族，他们具有同情心。骑士是正义和力量的化身，荣耀和浪漫的象征，骑士制度则成为西方的伦理标准，深刻地影响了人们的观念和行为。时至今日，英国仍然设有骑士头衔，凡是为国家和社会作出重大贡献的杰出人物，便有可能得到女王的授勋。

在我们的电脑游戏中，“骑士”这个词得到了有趣的、妙不可言的阐述。网络游戏（Multi-User Dungeon or Dimension，以下简称MUD）鼻祖《网络创世纪》（Ultima Online，以下简称UO）在它的世界观里把融合了基督教义的骑士精神概括为著名的8大美德：谦卑、荣誉、牺牲、英勇、怜悯、精神、诚实、公正。历来在很多玩家心目中，这8个词被视为骑士精神的完美表述。下面，让我们来谈谈这8大美德。



《龙枪编年史》中的史东，骑士的代表。

谦卑（Hamility）


谦和有礼的骑士：凯东·费尔康。

彬彬有礼，尊敬他人，谦虚谨慎，这就是骑士日常生活中的待人之道。骑士有其骄傲的一面，因其荣耀与地位，但骑士不等同于其他贵族的地方之一就是他同时还有谦卑的一面。谦逊的态度不仅仅是面对年轻貌美的女士和身份显赫的贵族，在对待平民时，骑士也绝不会恶言相向。骑士尊敬所有善意的人，他的礼貌几乎是与生俱来。我们曾无数次看到影视文学中描绘的那些场面：一个穿着精致软甲、拥有金色卷发的年轻男子，单膝跪在一名心仪的女子裙下，表白着他的爱意；一名仪表堂堂高大威严的男子，半鞠躬地拉开马车的门，面带微笑地目送一位老态龙钟的平民上车。这便是骑士谦卑的写照。在PC游戏《博德之门Ⅱ》中，我们有幸看到一位标准的骑士——凯东·费尔康（Keldom Firecam），他对玩家队伍里的女子总是十分尊敬，谦和有礼，关爱有加，但同时我们很清楚地知道他并不是着迷于某位女队友的美貌。这就是骑士在经受基督洗礼和传统教育下养成的"天性"。

然而非常讽刺的是，在UO以及所有MUD中，女性玩家在得到男性玩家的尊重关爱的同时，却总有不少男性玩家抱怨他们没有得到相同的帮助。我们知道骑士的谦卑并没有特定的性别取向，他对所有人一视同仁（当然除了那些恶棍）。但我们在MUD中看到那些拥有骑士职业或是称号的某些人，似乎只钟情于向女性表示友爱和礼节，某些男性玩家对待同性玩家，更多的是用武器而非礼节。不少玩家对此表达了他们的不满，他们甚至质问：XX，你到底是骑士还是色狼？

尊敬他人，才能得到他们内心的尊重。这个道理我们无需多说了。MUD是一个讲究团结合作的领域，队友之间首先应该彼此信任和尊重，即使对于陌生人，我们也不能失去应有的礼节——如果你是骑士，尤其如此。稍有不满就粗言秽语破口大骂，这不但不是骑士所为，也不是一个有道德的人所为。

如果你是一个骑士，你就要向凯东那样，在面对所有未怀恶意的人时，都谦和有礼。

荣誉（Honor）

荣誉从何而来？荣誉对骑士来说意味着什么呢？

每每看到奇幻小说《龙枪编年史·冬夜之巨龙》里最后的那个场景，我就对史东·布莱特布雷德（Stunrm Brightblade）充满了敬意。嗯，这敬意是在整个龙骑编年史里逐渐积累起来的，当史东倒在晨光下的时候，这敬意就达到了极点，以至于我多次热泪盈眶。我想所有热爱史东热爱龙枪的朋友都不可能忽略掉史东的最后的那个动作——面对猛烈来袭的龙骑将和龙，史东双手高举长剑，行了一个骑士之礼。在龙骑的长矛深深刺入史东的躯体时，这名为了恢复索兰尼亚骑士团昔日荣光而奋斗终生的伟大骑士终于倒下了。在这场力量悬殊的较量中，史东无疑是一个失败者，但以生命捍卫骑士荣耀也成就了一个英雄。


争取骑士之荣誉的阿詹提斯。


史东的最后时刻——为恢复索兰尼亚骑士团的荣光而战。

为荣誉而战！甚至不惜牺牲一切！这是骑士恪守的信条。骑士团光亮耀眼的徽章在太阳下醒目地提醒着它的佩带者：这就是你的骄傲。"骑士"这一称号本身就是一个荣誉，获得这样的称号并不容易。一名候补骑士想要成为正式的骑士，需要经过很多严格的考验，那不仅仅是需要高明的骑术，还需要有杰出的统率力、丰富的战斗经验，和一个显眼的标志性成绩。在《博德之门》的冒险中，我们有机会结识一位凯东的随从，候补骑士阿詹提斯（Ajantis）。阿詹提斯和凯东一样属于"至热之心骑士团"，是盔神（Helm）的信徒，凯东派发给他的任务就是帮助消除剑湾不断增加的混乱和邪恶，如果阿詹提斯成功完成，就能得到正式的骑士称号。我们在游戏中可感受到要完成这样的任务需要付出多大的代价。

荣誉来自神祉和人们的认可。神祉赐予合格者以骑士的荣耀称号，但日后的言行举止能否不辱没骑士团的荣光，还需要看是否坚持信仰，一如既往地为神为人民而战。骑士称号不是具有坚定信仰者的终点，而是他们的起点。我们在《博德之门Ⅱ》中能看到背叛骑士团的堕落骑士，神不再眷顾和恩宠他们，他们走在街上，也被人们所厌恶。因为他们的行为亵渎了骑士团的准则，背离了正义之路。

在UO里，我们可从公会得到称号，但即使你通过屠龙获得了荣耀，如果不坚持正义，而是抱持邪恶之心，那么玩家们也会唾弃你。一个称号不代表你多么伟大，即使你没有任何称号，但你行善除恶，你在人们的心目中也是高大的、受尊敬的英雄。

人们关注你，神亦如此，骑士。你不可有丝毫懈怠。珍惜并且捍卫你的荣誉吧！史东就是你的榜样。

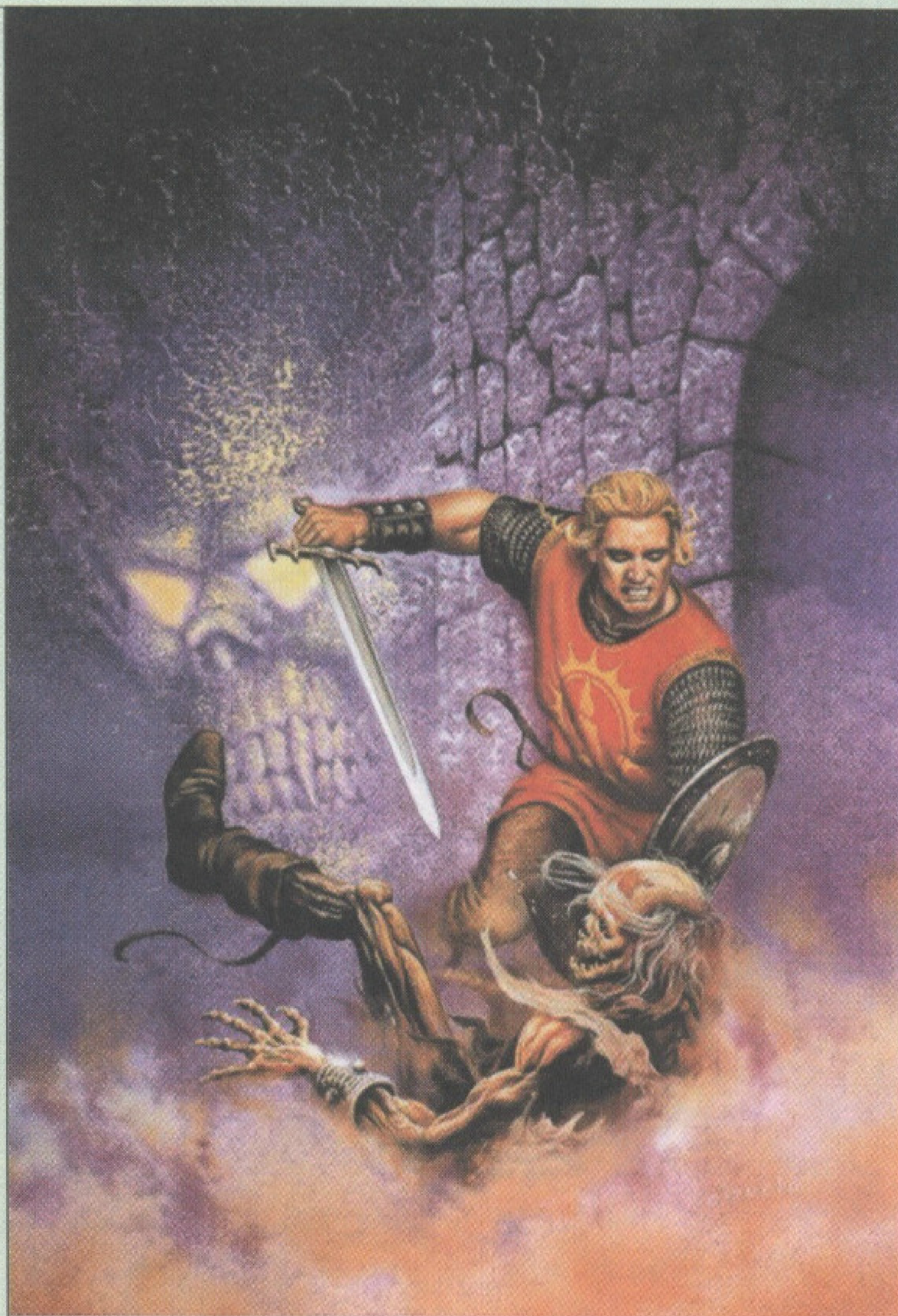
牺牲（Sacrifice）

骑士，你是否具有这样的勇气，在需要你付出代价来成全大多数人利益时，你敢于牺牲么？也许是牺牲物质利益，也许是牺牲生命。你必须具备这样的勇气和魄力，才是一名称职的骑士。

有时候，某些牺牲会使一名骑士看起来缺乏温情。凯东为至热之心骑士团奋斗了数十年，但他显然忽略了自己的家庭。他的妻子对他抱有长期的不满情绪，这种情绪的堆积终于爆发成了她的红杏出墙。是的，这就是牺牲的一种。有时候骑士肩负的重任使他们异于常人，他们牺牲了家庭的温馨，同时也迫使自己最爱的亲人陪着自己作出牺牲，这种双重的付出在我看来代价有些过大了。从凯东这个人物来看，那些忠诚于教会和骑士团的骑士们未免有些可怜。他们信仰的神祉无疑在享受着他们的牺牲。如果是为了大多数人的利益，那么从全局来说，牺牲当然是值得的。但错综复杂交织在一起的政治利益有时候会造成个人和历史的遗恨。在著名的电影《铁面人》里有这样的一个情节：菲力普亲王被他的弟弟——国王路易关押在巴士底狱里，忠于菲力普亲王的骑士团冒险将他救出后，结果遭到了路易国王火枪队的伏击。这个时候令人瞠目结舌的事情发生了：路易下令开火，但火枪队并没有扣动扳机，相反，他们丢掉枪支，庄严肃穆地向菲力普亲王骑士团仅存的4名血迹斑斑的骑士行礼致敬，至高无上的国王在此刻也失去了尊严。骑士，才明白骑士。著名的战棋游戏《梦幻模拟战Ⅱ》中，有一个敌方角色令每个玩家印象深刻——青龙骑士团团长利昂（Leon）。尽管在最后他明白了自己的主君并不代表正义，但他仍然毫不犹豫地为他奋战到底，并死在主角剑下，不仅赢得了男主角艾尔文的敬重，也让每个玩家都为之倾倒。在UO里，与邪恶对抗，牺牲自己的利益来帮助别人，便是履行骑士的职责。这正是你的光荣所在，骑士团的光荣所在。

让我们向那些勇士们致敬吧。向那种牺牲自我的精神表达必须的礼仪和尊敬。


史东之死。


为了荣誉要无惧于牺牲自己的生命。

英勇（Valor）

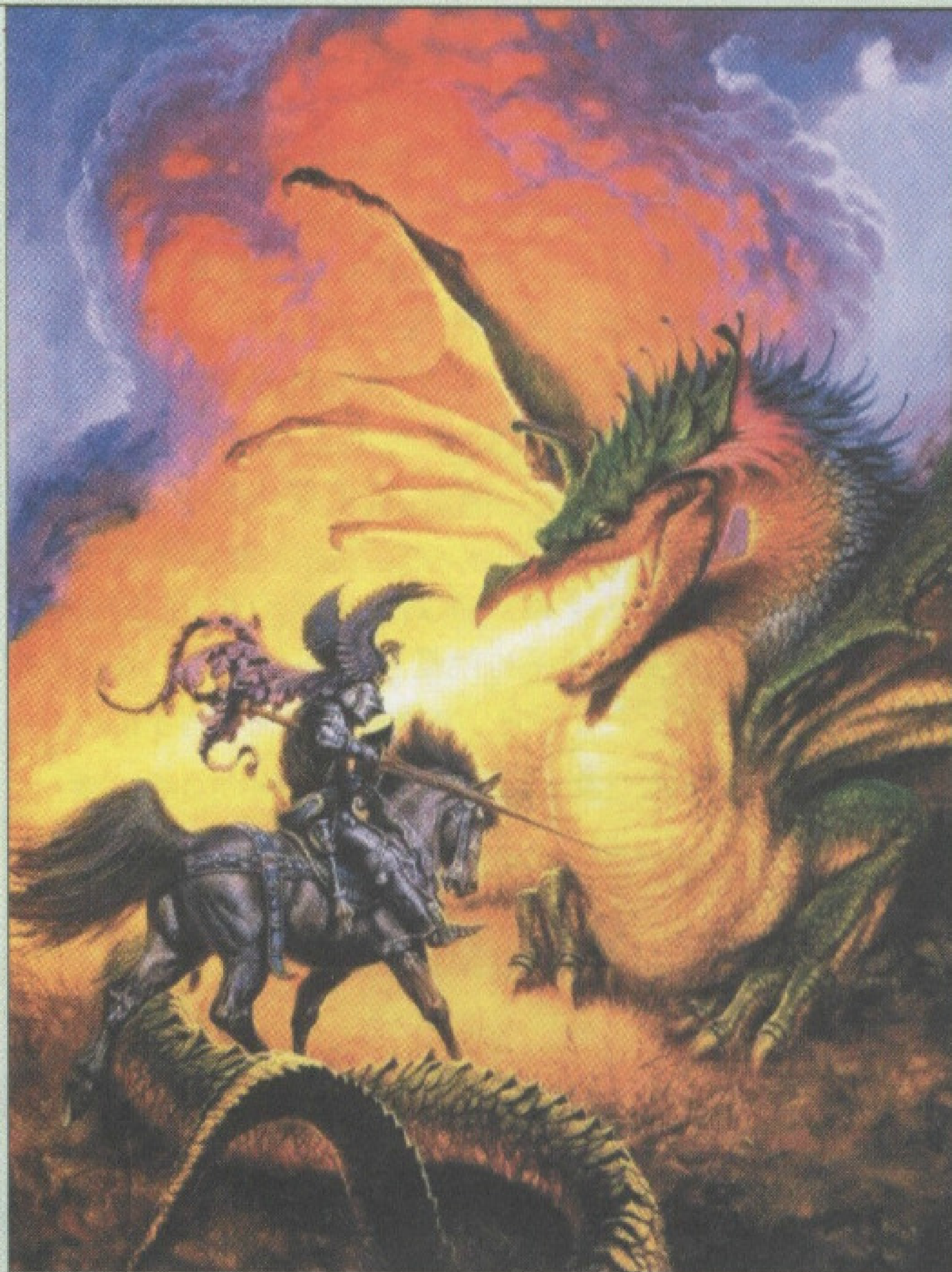

博德之门Ⅱ：屠龙之战。

毫无疑问，怯懦者不配冠以骑士的荣耀头衔。没有勇气的人根本就无法通过骑士的测试。骑士必备的品德之一就是勇敢，无所畏惧地向邪恶宣战，在关键时刻挺身而出保护弱小，你决不能退缩。

奇幻文学和游戏里常说的屠龙，是对一名骑士最奢侈的考验。和龙对抗，这是生和死演绎的华丽舞蹈，你很可能要葬身龙穴。但如果你击败了强大的龙，你便能获得“屠龙英雄”这种无尚荣耀的称号。《博德之门Ⅱ》里，不止一次地，我的冒险队伍可能要面对凶猛的巨龙。我们完全可以绕开这个巨大的困难，但我们都知道，这是勇敢者的游戏，是证明自己的最好时机。

英勇当然也体现在战场上，挥舞长矛向敌人发动勇猛的攻势，去获得最后的胜利，这是每一名骑兵天赋的使命。在传统的回合战棋游戏中，骑士往往是最勇猛的作战主力，在经典的《炎龙骑士团2》中，以亚雷斯为首的骑士3人组往往是冲锋陷阵的绝对主力。

MUD里的勇士，在面对无耻恶徒欺压弱小时，会路见不平、拔刀相助；那些老鸟欺负新手时，作为骑士，我们可不能袖手旁观。UO里我们经常听说有人为了自己的朋友勇闯龙穴或单挑群雄。勇士就是这样的：人们认可你，你得到的也许不是游戏给你的一个称号，而是各地玩家对你的交口称赞——哪怕你不是骑士。


屠龙通常是对骑士勇气的一项最高考验。

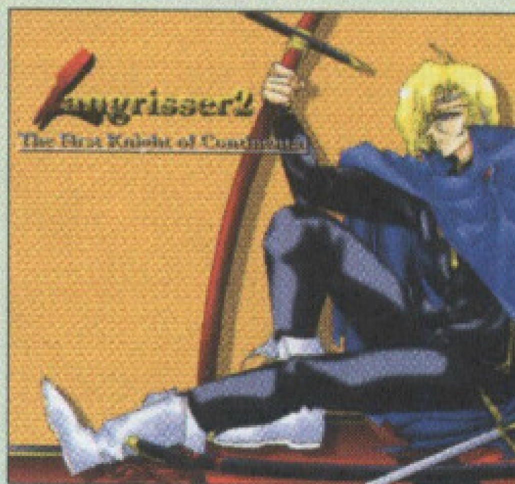
怜悯（Compassion）


为弱者而战，这是怜悯精神的体现。

同情弱者，骑士要有一颗博大包容的心。骑士肩负着除恶锄奸伸张正义的使命，骑士虽然是效忠于领主或王室，但正义才应该是他们行为的准则。

对于勇于牺牲的对手，骑士内心里充满了尊敬之情，这导致他们敢于违抗王令。我国也有英雄惜英雄的说法，在迫于局势不得已成为对手的两人当中，可能友谊大于仇恨。再说说《梦幻模拟战Ⅱ》中的利昂，在游戏第一场战役中，他的初次亮相本是为了截杀主角，但手下在村子里欺压村民的场面令他怒火万丈，痛斥那些毫无怜悯心的人让我对他徒生敬意。虽然利昂是个愚忠的典型，但他绝不欺压弱小，也体恤士兵，这很好地体现了怜悯的一面。他的骑士风范，也获得了对手的尊敬。

《博德之门》系列里，我们经常在城市的贫民区、繁华的闹市街头发现一些乞丐，如果和他们对话，他们会请求你的施舍。我记得有这样的场面：一个在不引人注意的角落里，一个小女孩在低声抽泣，如果你肯走过去和她对话，会得知她和父母在战乱中失散，她成了无家可归的孤儿，这时你可选择给她钱，帮助她回到家乡。同样在奴隶地窖里，你能掏钱帮助被拐骗的孩子找到回家的路。



《梦幻模拟战Ⅱ》中的利昂。

其实游戏里安插这样的情节，对游戏的主线任务毫无影响，玩家也不会从中获得任何利益，反而还要损失金钱。但有一点是很明显的，设计者显然希望借此提醒玩家们怜悯弱者，帮助弱者。正是因为有了这样的情感在里面，冷冰冰的程序才拥有了生命般的活力。如果在虚拟的世界里，你尚不具有怜悯之心，那么现实生活中，你同样会是个冷酷的人。

精神（Spirituality）

通常说到8大美德的时候，“Spirituality”这个词被称作“精神”，这不太好理解。因为8大美德的其他7种美德，都是一种“精神”。英语中，“Spirituality”这个词还能翻译成为“灵性”。就我个人的看法，灵性可能更加合乎原意。

我们知道骑士和宗教有着不可分割的联系，在对骑士的选拔工作里，对神的信仰、对神旨的领悟也是不可忽略的环节。如果抛开游戏而从历史上来看，中世纪某段时间里，存在着骑在马上的牧师，他们是直接领受神旨并且向骑士解释的人，骑士部队里，这些牧师也是不可缺少的成员。这么看来，“精神”这种美德，可能含有对神旨的领会能力在内，骑士必须敬仰神，要热衷于为神作出奉献。在中世纪被神统治的那个年代里，爱基督爱教义，是一种必须具备的素质。

在《龙与地下城》的规则设定里，圣骑士是允许掌握神术的职业（请注意区分：牧师的法术被称为神术，指神赐的能力；巫师的法术被称为奥术，指靠个人研究所习得的能力），这和牧师是一致的。《博德之门Ⅱ》的骑士凯东便能施展神术。

“精神”这个词可能更多地具有西方文化色彩，对于在MUD里的玩家来说，也就是忠实于自己加入的教会组织，信仰本集团的神，不背叛它。这种信仰上的共同取向也是将整个组织紧密联系在一起的关键纽带。


辞别家人或者情人，踏赴征战之旅。

诚实（Honesty）



无论在何处，诚实都是值得称赞的美德。作为骑士，诚实也是一种必须的品质。因为骑士在欧洲贵族阶级里，是最低的一级，一名骑士要想有不错的人际关系，就要有很好的信誉，这必然要求他诚实不欺诈。大部分的骑士团规章里在显眼的位置上也注明了一条：骑士必须忠于自我的灵魂。

我们在《博德之门Ⅱ》里经常听到神庙的骑士们说着“以坦帕斯神的名义！……”之类的话，这就是骑士在以誓言的形式向神表达忠诚。如果你的队伍里有凯东，那么你得对每一次背弃神的谎言和欺诈行为负责。如果你对自

己的信仰不诚实，你可能会觉得凯东看起来有点可怕——他会斥责你，或离队，你将永远不能再招募他，甚至，他还可能向你动武！

著名的圆桌骑士——兰斯洛特也正是坚守承诺的代表人物。当他被亚瑟王待为上宾时，其余的圆桌骑士表示出了他们的不满。于是兰斯洛特和他们定下了一年零一天的期限，用这段时间去证明他的勇气和仁慈，接着他出发去除掉了邪恶的加隆爵士和凶狠的巨龙、打败了50个盗贼、杀死了2个巨人，最终在一年零一天的时候返回了城堡。他的诚实令他成为了亚瑟王最伟大的圆桌骑士。在许多游戏和电影中我们都可看见兰斯洛特活跃的身影，比如《炎龙骑士团2》、《魔法师传奇》、《皇家骑士团2》等，当然，还有由李察・基尔在电影《剑侠风流》中扮演的兰斯洛特。

对于UO以及所有MUD来说，诚实是非常重要的。玩家彼此之间的交易，涉及到极品装备或游戏点卡月卡，大家最担心的就是打着交易名头来行骗的小人。MUD里缺乏诚实是一种普遍现象，骗子横行，很多玩家在交易的过程中都有过上当吃亏的经历。如果你想当一名好的商人，那么诚信是最关键的。如果说你在MUD里结婚，你会不忠于自己的爱人么？你会欺骗他（她）么？你的不诚实将可能瓦解一个幸福的家庭，而所有人的不诚实将会使得社会的结构趋向崩溃。因此对于MUD来说，诚实，应该是最为重要的品德之一。

骑士，要想得到别人的信任，你就得诚实。别欺骗你的神和你的爱人、朋友，也别欺骗陌生人。你得坦然面对自己的灵魂，要经得起神的审问。


飞龙骑士虽然是骑士中的异类，但是他们的实力却毋庸置疑。

公正（Justice）


铲除邪恶，为正义而战！

公正无私，严守法律，按章办事。这可能使得骑士看起来有点过于严肃了，但事实就是如此。现实社会离不开公正，MUD也同样如此，谁会喜欢在一个颠倒黑白的环境里生活呢？

不过游戏是游戏，在历史上，因为骑士的阶级本质，他们不可能完全执行公正。即便是上文所说的，看上去很有正义感的利昂，其实也违背了公正的原则，本性善良的他助纣为虐，就像一只迷途羔羊，走的并不是正确的道路。中世纪的欧洲，毕竟是君权神授的年代，君王的意志就是神的意志，是不可违抗的，骑士只不过是君王的附属罢了。

当然，所有年代都有些“叛逆者”存在。据说中世纪有一名日尔曼骑士不满于国家法律的不公正判决——一名无辜者被判决死刑，冒天下之大不韪，在行刑日劫走了死刑犯。我们很容易想像到这名勇敢的骑士为恪守公正最后付出了何种代价。今天在德国一个博物馆里，还保留着这名骑士的雕像，以供后人瞻仰。嗯，我们看到了，对于不公正的事情，历史总会还以颜色，予以纠正。今天，这名骑士得到了应有的褒奖。对于公正者，历史迟早要给予他公正的评价。

以亚瑟王组建圆桌骑士时发下的誓言来结束这一段吧！“我尊贵的武士们，让我们在此一起立誓。我们只为正义与公理而战，绝不为财富，也绝不为自私的理由而战。我们要帮助所有需要帮助的人，我们也要互相支援。我们要以温柔对待软弱的人，但要严惩邪恶之徒。”


骑士的心胸应该像大海一样宽广。

骑士这8大美德，是对骑士精神的高度概括，它们被UO重新召唤出来，用以维持UO自身的健康发展。但同时，这种对肆意妄为者的约束法则，也在提醒着玩家：请彼此友爱，彼此尊重，请具备必要的起码的礼节，真诚待人，大家都自觉起来，形成一个良好的游戏环境，这对所有玩家都有利。毕竟，所有人都是在付费游戏，扰乱游戏秩序的人浪费了别人的金钱也浪费了别人的时间。今天重提骑士精神的8大美德，可能有些老生常谈，但我们所有接触过MUD的玩家，心里都有数：我们的MUD，并不是一片净土。从某个角度上来说，它就是现实社会阴暗面的一个缩影，因为在虚拟的世界里，并没有现实中的法律来约束玩家，因此在有人努力演绎骑士精神的同时，尔虞我诈无处不在、魑魅魍魉穿街过巷。我们的现有环境，急需呼唤网络道德，重整MUD秩序，仅仅靠游戏公司设定的游戏规则是不够的，也要靠玩家们的自觉。

骑士，是一个历史名词，不过我们今天在游戏里可将它再现甚至重新定义。如果我们的玩家们，都能或多或少具有一点骑士风范，在MUD里，光明的“骑士时代”就将到来。

我们可以没有严格意义上的骑士，但不能没有美德。 P

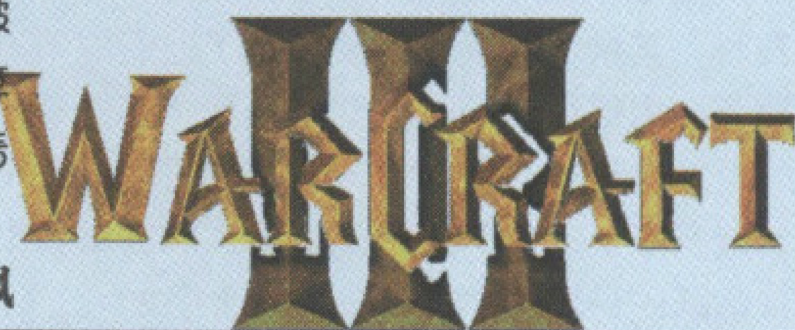





组图：网络创世纪（UO）中的骑士。

本期中最值得关注的就是《魔兽争霸Ⅲ》1.03版升级补丁，其中修正了大量1.02中发现的Bug，并且在平衡性上做了很大调整。初步感觉是人类、兽族和暗夜精灵的力量被削弱，而不死族的能力被提升了，并且对应1.03版的汉化包也一起制作完毕，效果也算不错。唯一的缺点就是因为系统和版本的关系对安装要求会高一些，不过只要注意看使用方法就可以解决。

■游侠补丁网 三枫



《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》v1.03版大礼包

Warcraft Ⅲ：Reign of Chaos

暴雪经过一个多月的努力，推出v1.03版的"魔兽Ⅲ"，里面改变的东西之多，可以说任何一款游戏都不能与之相比。其中平衡性的调整是游戏的一大热点，人类的大法师被彻底削弱了，也导致很多玩家对这次升级非常不满。其实很多东西都需要用时间来验证，假如真的错了，相信暴雪自己也会及时纠正，当然更多的时候是你自己发现，其实有些变化也是好的。

1.v1.03版宽宽游侠合作汉化版

由于每一次升级原先的中文版都会被改为英文版，所以对应相同版本的汉化包每次都需要重新安装。1.02版游戏中的剧情模式已汉化，对于新老玩家来说都非常值得一试（感谢宽宽汉化小组制作）。

使用方法：直接执行子目录\W3CN103下的汉化程序War3KKcn_20021012.exe，建议在英文1.03版的基础上升级，而不是1.02a汉化版后升级的1.03版。

补丁效果：完美汉化1.03版（附平衡性的调整）。

（1）人类

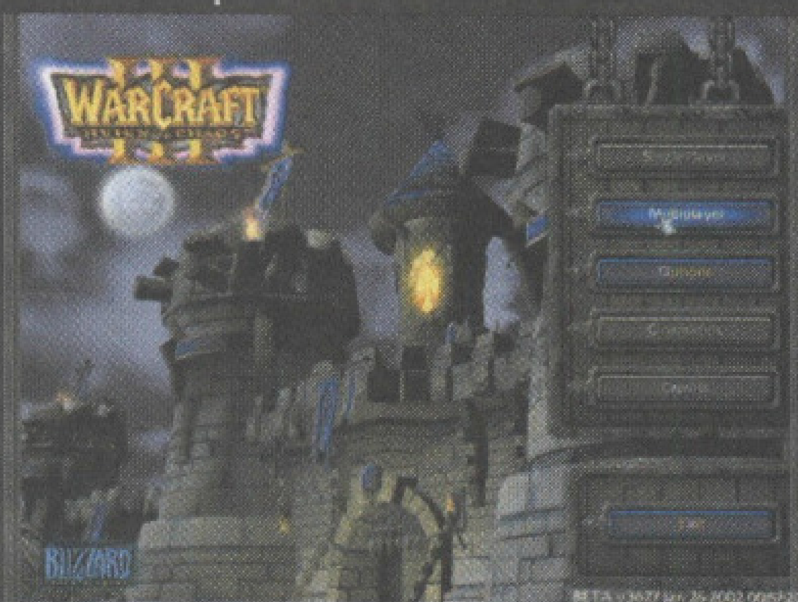
重新设计了大法师的辉煌光环，现在是第一级+魔法恢复速度每秒增加0.75、第二级1.5、第三级2.25；圣骑士的无敌盾现在只消耗25点魔法；暴风雪不再会随着技能等级增加而增加攻击范围；水元素的存活时间从75秒降为60秒。

（2）亡灵

石像鬼的对地攻击从16～18增加到21～24，防御从5降到3，对空攻击从46～57增加到51～63；死亡契约魔法消耗从75降到50，施法间隔从30秒降到15秒；冰盾改为可以自动施放，魔法消耗从50降到40；通灵塔升级耗费从120金、40木增加到160金、40木；蜘蛛（地穴恶魔）的攻击提高；女妖的反魔法盾不能被驱散。

（3）兽人

猎头者的HP从280增加到350，但攻击频率大大降低；静止陷阱使敌人眩晕的时间从12秒减少到6秒，不再会影响到友军，当你要往一个地方放静止陷阱时也会破坏掉该区域其他的静止陷阱；科多兽的HP从790增加到1000；兵营的木材消耗从70降到50；箭塔的攻击从19～22减少到16～18；步兵的HP从680加到700；萨满的攻击能力大幅度削弱，攻击力从14～16减少到11～12；加血棒和观察棒不再会阻碍单位的移动和建筑物建造。











（4）暗夜精灵

猎手放的猫头鹰现在可以被驱散，以前破坏掉它要毁掉那棵树，现在只需要攻击一下就可以了；魔力燃烧不再能作用在有魔力燃烧技能的单位身上；荆棘光环改为每级反弹对方10%、20%、30%的近身攻击；WISP小精灵的视野增加25%；小精灵的自爆对召唤生物的杀伤从150增加到225；不能移动建筑的防御从2增加到5；弩车可以攻击地面；自然之力的施法间隔从30秒降为20秒；树人的存活时间从75秒降到60秒；建筑物吃树改为10秒内持续恢复HP，而且效果不能叠加；100点魔法的月井水以前可以同时恢复一个单位200的HP和50魔法，现在只能恢复100HP和25魔法或200HP；恶魔猎人的魔力燃烧的施法间隔从6秒增加到9秒；女猎手的猫头鹰需要2级基地才可以研究。

（5）物品

转换之杖不会再在多人战役中掉落；力量之书（Tome of Power）和吸血面具（Mask of Death）的等级分别从8和9提高到9和10；闪电盾从6级降到3级；观察棒从一捆5根降到3根；加100HP上限的徽章现在加150；加300魔法上限的徽章现在加250；经验书增加的经验从200减少到150。

2.v1.03版升级档

此次升级的调整实在太多，所以上边介绍了平衡性的修正，这里就接着说一下新增的一些功能和修正的Bug，不过由于数量太多，不可能一一列出来，下面列出来都是比较重要的。

使用方法：首先还原1.02a版的原执行文件，然后运行子目录W3103下的官方升级档War3Patches_103.exe进行升级，升级后请备份1.03版的执行文件，然后复制War3.exe到游戏目录。

补丁效果：

（1）新增加的功能：

每个电脑AI都可以设为低、中、高；电脑盟友在你的基地被攻击时会自动传送到你的基地帮助防守；电脑会自己发送小地图信号；对MAC操作系统进行了优化。

（2）游戏中Bug的修正：

修正了人类的建造Bug（农场的无限金钱Bug）；修正了读取损坏文件时会出错的问题；修正了在英雄死亡的瞬间还可以完成使用

回城卷传送的问题；修正创建无敌山丘之王的问题；反魔法盾开始对召唤生物有效；英雄身上带着的防御之戒不再对英雄的幻象有效；修正了回城卷轴魔法画面。

（3）NPC：

冰龙的冰开始对空军有效；瘟疫和毒不能唤醒睡眠单位；恶魔猎手在恶魔状态下的溅射不再伤害己方和友军；战雾中升级后的建筑阴影不再显示；魔法免疫项链不再会终止剑圣的疾风步。

（4）其他：

修正地图编辑器在苹果机上的地图编辑器错误；1.03版中不能再观看1.02版的游戏录像。

《魔法门之英雄无敌Ⅳ——神器风暴》无限金钱修改器

Heroes of Might and MagicⅣ: The Gathering Storm

作为《英雄无敌Ⅳ》的资料片，一定要原版才能安装运行，全新增加六大任务，并且游戏中添加了数种新生物及一些新的道具神器，并且资料片已经升级为最新2.0版，多人联机模式完全可以用了，相信很多玩家已经期待很久了！

使用方法：先进入游戏，然后运行子目录\Nmshmm下的可执行文件Nmshmm.exe，运行修改器，然后在游戏中按F9即可。

补丁效果：游戏中可拥有无限金钱。

《无人永生2》v1.1版无限弹药修改器

No One Lives Forever2

无论是画面还是游戏性，《无人永生2》都获得很高的评价，游戏中的关卡设计非常独特，解决任务的关键就是要抓牢每一条线索，然后由你来找出谜底。游戏中的武器是二代一大特色，其中有不少另类的武器，比如东洋刀、飞镖、电击棒等，并且在很多时候选择正确的武器会对游戏进程有极大帮助。

使用方法：先进入游戏，然后运行子目录\NoOneLivesForever2-11t下的可执行文件Nmsnolf.exe，运行修改器，然后在游戏中按F9即可。

补丁效果：游戏中拥有所有武器及无限弹药。

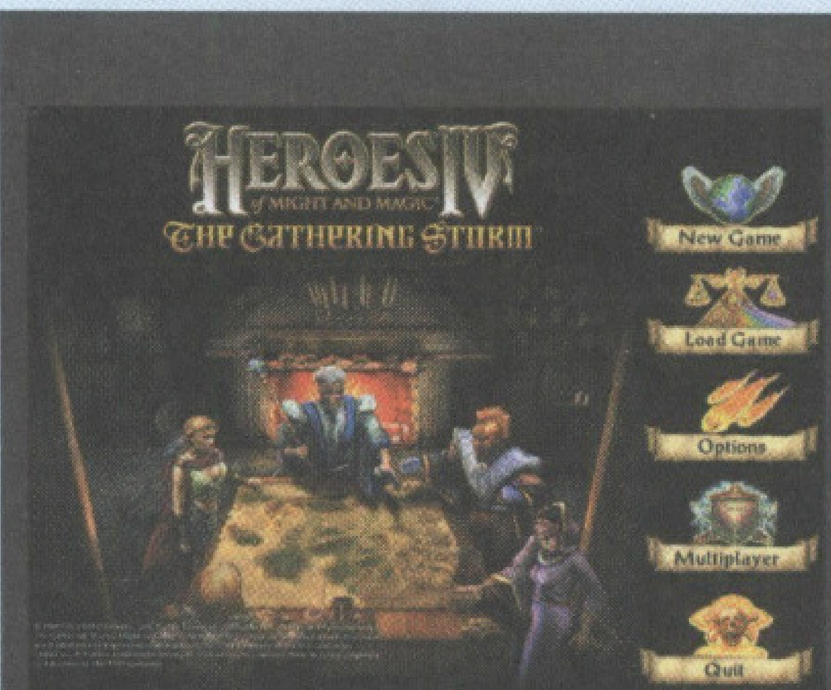
《杀手2——终极刺客》补丁

Hitman2: Silent Assassin

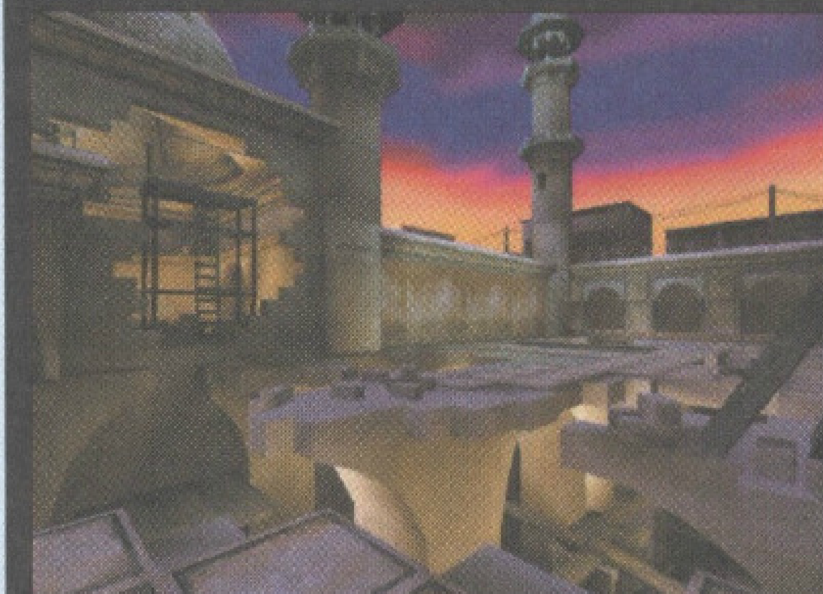
游戏难度不低，即使是老手也需要一定时间来完成每一关赋予的不同任务。游戏设定了积分系统，爆机后觉得不满意大可以重新游戏。提高一下游戏难度，你就会有完全不同于前一个难度的游戏体验。

使用方法：复制子目录\Hitman2nocd下的可执行文件Hitman2.exe到游戏目录，覆盖原文件即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。











《杀手2——终极刺客》7项属性修改器

Hitman2: Silent Assassin

首先可以肯定的，《杀手Ⅱ》在解谜问题上不是用修改器可以解决的，很多关卡都需要玩家自己动脑子。这款修改器只是针对游戏中的战斗成分来进行修改，另外一个提升偷窃技能的修改也很有帮助，但需要注意，不能一直处于激活状态，不然在遇到某些情节后会出错！

使用方法：先进入游戏，然后运行子目录\Htrainer下的可执行文件Htrainer.exe即可。

补丁效果：

F1：无限存盘

F2：无限生命

F3：无限弹药

F4：提高射速

F5：重置时间

F6：激活敌人无法开火

F7：关闭敌人无法开火

F8：激活神偷技能

F9：关闭神偷技能

《WWE世界摔角联盟》补丁

World Wrestling Federation Raw

由WWF改名为WWE，《世界摔角联盟》逐步走向更多领域，首先可以肯定，这次PC版的WWE在画面上有极大提高，无论是游戏人物还是场景，感觉都非常真实，虽然游戏操作键只有4个，但组合后能用上的动作却非常多。

使用方法：复制子目录\WWEnocd下的可执行文件WWE RAW.exe到游戏目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《WWE世界摔角联盟》作弊器及通关存档

World Wrestling Federation Raw

格斗游戏靠的是技巧和熟练度，所以修改人物力量点数无非就是让你的攻击能力强一些，这样反而会让游戏失去乐趣。至于通关存档可以激活隐藏角色，对于喜欢"完美"的玩家来说比较适合。

使用方法：

作弊器：运行子目录\WWEedit下的可执行文件TrainerFLT.exe，在新建人物的时候按F1键。

通关存档：复制子目录\WWEedit下的System.bin到游戏的SaveData文件夹中即可。

补丁效果：

作弊器：力量点数无限。

通关存档：激活隐藏角色。

本期部分补丁将收录于《锐》2002年第12期和《大众软件CD——大众游戏》2002年第12期。本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

本期秘技由新浪网游戏世界提供。http://games.sina.com.cn/

阿玛迪斯战记

无限复制物品：

当人物在过关场景（旅店、道具店、武器店等）中进入物品交换状态，把人物要交换的物品拿光（其实只要有2个以上的物品空间就行，拿光了一次能复制N个，效果很好），把要复制的东西放入道具仓库最后一个位置，然后点击那东西，东西已经交换到人物身上也不要停止，狂点左键。马上就会看见每当左键多点一下，人物身上的东西就会多一个，没几下就复制了一身的东西。可以疯狂复制各种加数据的道具（魔力之果、敏捷之酒等），拿来卖钱可就发了。

《碧雪情天外传——冰雪传奇》之无敌秘技

想在游戏初期就拥有无敌楚天舒吗？很简单！在小渔村和楚天舒说完话后去海边前先和李大夫及村长说话，之后Save，再Load，回楚天舒家看一下，哇！又一个楚天舒在那里等你呢！

快说几句，又加入一次。Do it again！第一次10级、第二次15级、第三次19级……每次加25点属性和18点技能。Superman制造成功。

《太阁立志传Ⅳ》轻松仕官法

先准备好：剑术3级、一个7级或7级以上的茶具、忍术3级（可有可无），这可能对一些低级玩家来说有点难，但对高级玩家来说还是比较简单的吧！

然后成为浪人（太好了，可以收集卡片了，太自由了），调查好哪个大名实力最强（量力而行），进入他的都城。混进“城”内，这时就需要忍术3级潜入了，当然也可以装商人混进去。见到大名后，首先与他交手（有时不行，他有事，隔几天就行），必须赢他，这时知道剑术3级的用处了吧。然后请他喝茶，就是茶会，必须让他满意，7级茶具就有用了，最后选择“仕官”，他100%会同意！

《新绝代双骄3》最新秘技

在游戏主画面下，同时按下Ctrl、I、A和M四个键，会出现一个蓝屏幕，输入“bestth3”，然后回车。

进入游戏后按F9就可以更改人物和宠物的所有属性啦，还有，战斗中按V键可以直接获得胜利！

英雄传说Ⅳ——朱红的泪

在波鲁恩抽奖店，每次只要按照“先祈祷”、“慢慢转”、“一定得一等奖”的顺序来抽奖，每次都能得到一至三等奖不等，都能换很好的东西啊！

其中一等和三等最容易得，多了的可以卖钱！

怪形

请先备份注册表，然后打开注册表，找到主键HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Computer Artworks/TheThing/1.0

在此键下新建以下字符串值，数值名称分别命名为：

PlayerInvulnerable：主角无敌

NPCInvulnerable：NPC无敌

FullWeaponEquip：装备全满

DoInGameLoadSave：随时存档

再分别为其加上键值数据：0或者1，0关闭，1为打开。

注：1.Cheats不会立刻发挥效用，要么等到下一个Level，或者干脆死掉重新开始才有效。

2.当打开随时存档时，尽量不要在游戏进行“Load Game”。

《巫师之怒Ⅱ》完全秘技（一）

1.在游戏中按Enter键，在左下角光标闪烁处输入“##Coward”或“#Coward”，然后Enter，激活作弊模式，并进入作弊状态（会有提示说你终于想成为超级肉脚什么的，Coward的原意思就是“懦夫”^o^）。这个状态会一直保持到退出游戏或读档，在重新Load之前无需反复输入。

注意：#后没有空格，C大写。这个游戏所有的秘技都对大小写敏感，所以输入时要多加注意。使用“#Coward”还是“##Coward”根据不同语言版本决定，现在市面上流行的简体中文版使用“##Coward”开启作弊状态。

2.再次按Enter，输入秘技，再按Enter生效。所有的秘技成功后都会在右上角显示出类似于“作弊成功”的提示字样，如果没有提示或提示“修改物品不存在”等字样则表示作弊失败。你可以检查一下有没有拼写错误。再次按Enter后按上键可重复前一次输入的内容。

（1）常用秘技：

#modify self+god：玩家不死模式

#modify army+god：所有部队不死

#modify self+spells：学会所有咒语

#killall：杀死所有敌人部队

#pickup all：拾起地上所有物品

#show map：地图全开

#hide map：取消地图全开

#victory：在当前回合结束后立刻取得胜利

（2）物品秘技：

（方法：#create＋以下物品名）

#create Very Rare Crystal Two Handed Sword：水晶双手剑

#create Very Rare Crystal Axe：水晶单手斧

#create Very Rare Crystal Pike：水晶长矛

#create Very Rare Crystal Cuirass：水晶胸甲

#create Very Rare Crystal Helm：水晶头盔

#create Very Rare Crystal Scale Gauntlets：水晶鳞护手（就是盔甲手套）

#create Very Rare Crystal Amulet：水晶护身符（就是项链）

#create Very Rare Crystal Ring：水晶戒指

#create Very Rare Dragon Leather Small Shield：龙皮大盾

#create Very Rare Meteoric Helm：流星头盔

#create None Gloves：魔法手套（Def＋2）

#create None Robe：魔法长袍（Def＋5）

#create None Cloak：魔法披风（Def＋3）

#create None Shoes：魔法鞋（Def＋3）

#create None Dress：魔法衣（Def＋10）

#create None Cape：魔法披肩（Def＋6）

#create None Cap：魔法手套（Def＋1）

#create None Hat：魔法手套（Def＋5）

#create Uncommon Wood Staff：魔法杖

在此介绍部分战士的经典装备，当然，用这种方法同样也可以创造普通物品，只要你英文过硬，各种名称慢慢试吧！值得注意的是物品第一个字母都大写。

金山游侠2002 教你如何修改《过山车大亨2》



大家是不是为了《过山车大亨2》的种种关卡设定而头痛呢？可恶的人数上限与时间限制往往就是你无法破关的罪魁祸首。下面就让传说中修改界的王牌大师“金山游侠2002”来帮助你顺利破关吧。

首先开启金山游侠2002，进入游戏关卡后，查看游乐园参观游玩的人数，呼出金山游侠游侠，在“查找”里输入刚刚看到的游人数值。搜索后会看到很多分析出来的地址，回到游戏中默默等待游园人数的增加，把变动后的人数数值输入到游侠的查找窗口内进行二次搜索。这次将会搜索到准确的人数数值地址，找到地址后进行地址编辑，输入破关所需要的游园人数，把数值自动锁定，这下再也不用为人数无法达到要求而烦恼了。另外，如果嫌游戏太慢的话，别忘了使用游侠自带的变速齿轮。

祝各位大虾破关顺利。

随便聊聊吧



林晓： 老有聊友抱怨说聊天室篇幅太少，说不上几句话，这回可好，聊天室有整整两个页码了。咱们可以唠叨游戏、评述软件、发点小牢骚、说些小故事、登个二手信息什么的，当然了，纯净水立禁止。如何进入晶合聊天室？信寄北京和平门邮局3056信箱《大众软件》TOPTEN栏目收（邮编100051），E-mail为linxiao@popsoft.com.cn，网上发文地址是http://club.popsoft.com.cn/home/。精彩发言将在这里选登！怎样，有空来支持一下吧，OP很热情的……

本期聊天室OP（管理员）：空门射偏

蓝色流浪者：仙剑是什么？

以前也有个没玩过电脑游戏的人问我："仙剑是什么？"答之："嗯……可以说是用令人头晕的迷宫、没完没了的地雷、粗糙简陋的画面（现在看来是很粗糙）、庸俗平凡的剧情（爱情这个题材没什么新奇的）编织成的一个能够让你玩上一个月也不厌烦的电脑游戏……"

OP： 大学是什么？就像《博德之门Ⅱ》一样，一开头死也玩不好，要拼命地拿头去撞，撞开之后才发觉，原来里面的世界是如此丰富多采、如此博大精深、如此让人流连忘返……众位读者大爷们，争取读到博士吧，期间可不要忘了买《大众软件》啊。

欲竖邻疯：怀念《阿猫阿狗》

看了20期大软，大家都为即将出炉的"仙剑2"畅所欲言。但我并不感冒，因为"仙剑"并不是我的"初恋情人"，带我认识电脑的是我的《阿猫阿狗》。她轻松（没有死亡制）、幽默（对白逗趣）、可爱（迪斯尼的卡通风格）、清纯（没有轰轰烈烈的爱情），而且情感设计很感人，人物塑造得有个性。"相声狗三人组"之一的"大米"、乌黑油亮的"黑武士"以及"阿康"、"乐乐"（主角）这几个儿时玩伴……历历在目！可惜的是她似乎并未受到应有的关注，"大宇"也没有将她继续。凝视着她清秀的脸，不免为她的冷遇含冤。如果你被华丽的视觉效果看花了眼，被枯燥乏味的腐朽剧情损害了消化系统，不妨将目光投回到那个曾经让你心灵震撼的年代。

OP： 你真是说出了我的心声……和你一样，我不喜欢女性，恨遗知音少，弦断有谁听啊……

fo3168：当

当别的孩子都在幼儿园玩时，我领着一群小家伙到森林里转悠，居然没有迷过路。当大家开始玩街机时，我在玩电脑游戏，想想那时的游戏真差劲。当大家都玩电脑游戏时，我在上网，那时申请了QQ，却发现整个大学校园里没人用它。当大家都上网聊天时，我下载了各种MUD，但文字MUD和我的打字速度同样让人崩溃。当许多人玩文字MUD时，我下载了图形MUD，可惜我看到的只是5分钟移动一格的像素集合。当大家都沉迷于网络时，我又回到电脑旁，打开模拟器软件，玩KOF2000，别人见了都留下一句话："有突破。"到底我是前卫还是落伍，奇怪。网络的虚幻让我觉得不踏实，我还是开着地图全显，让我的女巫拿着一根加N0000防御力、N0000力量、各项技能加7、镶了4个宝石，能一下打出30级冰环、30级暴风雪、30级火墙、30级霜之星的魔杖冲向那无助的大菠萝。

OP： 当大菠萝向我哭诉你修改游戏，使用作弊器将它瞬间秒杀，而且还习惯性地在60秒结束前在它尸体旁转悠，大喊为什么暴雪没有在游戏中设置喷图功能时，我冷笑着对它说："活该，谁叫你喜欢和fo3168单挑的！这可不是格斗游戏！"

天才美少年：RPG村人守则

1.一定要勇者问你，你才可以告诉他情报。

2.每一天你都要不停地在村子的同一地点散步。

3.当勇者站在你面前时，你也要假装没看见继续游走。

4.你必须拿钱去换勇者在路边捡的垃圾。

5.你家的解毒剂和恢复剂要囤积得够多以防勇者一次买光，虽然你不知道这玩意到底有什么用处。

6.有时你要把贵重物品扔到水井里让勇者帮你捡回来，然后送给他更贵重的东西。

7.当勇者搜刮你家时，你不能报警；即使你报了，也没有人来救你。

8.勇者在你家爱呆多久就呆多久，还可以和你家里的女性成员谈情说爱，你无权干涉。

9.你不能穿得比勇者队伍里的任何一个人物抢眼。

10.若你是开武器店的，记住，最好的武器一定不要先拿出来卖，等勇者帮你除掉怪物后再送给他。

OP： 老编King发话了——"空门射偏，你的员工守则是必须每天8小时干自己该干的活，剩余16小时守在聊天室。不要皱眉头，聊天室的CEO可不是人人都能当的！还有，不要欺负你的同事蜘蛛，人家好歹也是个搞网络的……"





爱染明王：魔王培训教程第1讲

各位同学大家好，欢迎大家进入魔王培训班。我很荣幸地代表RPG学校来指导你们迅速快捷成为一名称职魔王。

先自我介绍一下，我就是你们的班主任——真·隐藏BOSS。那个长得好像牛头怪一样的同学，你别撇嘴，我档次可比你高级多了。那些勇者们想找到我都痛苦，更不要说打败我了。因为被我K了N+1次后又中了我"无敌断电大法"而被送进神经病院的可不在少数……咦，跑题了，继续上课。

同学们，你们首先要有一个觉悟，成为一名魔王是很辛苦的，因为你们费劲半天策划的好戏总是被一个无名小子破坏了，真是很让人郁闷哪！更让人郁闷的是，虽然你很有可能已经和某个漂亮女妖订婚了，却不得不去绑架一个从来不认识、在你看来还很丑的坏脾气公主，从而在家受到跪风琴的处罚（台下窃窃私语，有几个家伙还把袖子捋起来让别人看上面的伤痕）。哎，静一静。但是成为一个魔王也有很多好处，比如你可以打扮成超酷外型，任凭勇者怎么把超级装备往身上套，站一起都绝对没有你惹眼。更何况还可以有英俊的容貌，比如萨菲X斯君，绝对比和他一起演出的那个小毛头更受女性欢迎。看看勇者培训班那些一脸热血相、活像一个模子刻出来的家伙就知道成为一名魔王是件多么幸运的事了。当然，你也可以只在游戏开头露一下脸，然后悠哉游哉在你的城堡里等待着勇者的到来，不用像那些家伙一样满世界乱跑——那得多辛苦啊。

嗯，也说了魔王的不少好处了，现在是提问时间，糟糕，下课时间到了，我得先走了，有问题下节课说，让路让路……

OP： 我怎么听RPG学校校长说过，要成为魔王是要在游戏里设置PK区，让大家先为了可怜的几块金币、几件破蓑衣和几把被称为"极品"的破刀剑就可以刺刀见红，然后自己看看时机成熟了来个一锅端，捏造罪名将这些玩家全部踢到游戏外边，成就终极魔王"GM"的一代英名！

辘轳：晶合后院里发生的恐怖袭击事件！

据《辘轳江湖血泪史》记载，当时的情况是这样——辘轳正在后院里面闲逛，忽然间地上出现一个黑影，接着"嗖"一声，辘轳还没来得及抬头看就被一个东西砸中了头，疼得辘轳直咧嘴呲牙。辘轳忍着疼痛捡起来那东西仔细看，原来是149个泡泡（泡泡乃晶合后院之货币也），赶紧把它揣进了自己的怀里。

得到149个泡泡，失去5点体力。

OP： "这不是昨天晚上我无聊时做的梦么？这这这……阿嚏！呵，有人想我了，要去约会了。"于是我临走前在《辘轳江湖血泪史》尾页上画了一个圈。

大盆：大软越来越棒了！

《秦殇》中有"大软老巢"，《金山游侠》、《英雄无敌4》中文版的包装上都提到了《大软》，《大软》的知名度和地位真是越来越高了！这真令我们这些《大软》的忠实读者感到高兴！

OP： 大富翁系列中，大软股也是强势股票呢。还有模拟城市中的"大众软件大厦"，我盖了好多，导致城市发展失调……

《魔兽争霸Ⅲ》最受欢迎种族及英雄之民间调查

Zeiro

UD。英雄是圣骑士，纯属暗黑情结——我在暗黑里特爱用圣骑士。

死狐狸

NE。最喜欢瞎子，感觉好像中国武术家的样子。

心在流血

不死族！英雄我比较喜欢牛头人酋长，出色的生命和防御！

小飞熊

暗夜精灵！因为不用砍树，别人的基地荒芜一片，只有我的郁郁葱葱。英雄当然是漂亮的女祭司了！

毛毛兔

我最喜欢用人族了，因为我学玩魔兽时就用的是人族。当用人族打败其他族时，就不用再论证"人定胜天"了。哈哈哈……

OP： 我正在人物横向评测进行中，目前尚无结果可奉告。



大盘点！

■晶合实验室 空门射偏



11月据说是北京的初冬，但已经颇冷了。而这个月份在南方，我还能穿着短袖、挽着某位漂亮女朋友的手兴致勃勃地逛大街。可现在，我不得不把自己的目标定在了“下班吃饭，然后回到单位磨时间”上面。因为宿舍里至今仍然没有通暖气的迹象，使得阵阵寒气有如激光制导炸弹并加上不间隔地毯式轰炸，从我钻进被窝到清晨睁眼，就一直没有停止过对我的脚丫进行攻击。可怜我这对价值35金的神奇双脚啊……

其实自从去年大软俱乐部以5位数的转会费把我从原先效力的单位挖来之后，我就没有得意过。北京的冬天对于我，实在是一个最大的敌人。首先因为手脚僵硬，在大软内部的游戏比赛中发挥失常，其后在大软对晶合后院的足球比赛中过于随意。当时我正面对着无人防守的球门竟然一脚斜射，于是皮球听话地滑门而出，还在滚动中神气活现地丢下一句话：“我没说错吧？你果然有‘空门恐惧症’——欠我一听可乐！”最后竟然罚丢了一粒不是很关键的点球，导致点球大战延长到一对一互罚阶段。虽然Walker以一记“拍苍蝇”的篮球手势吓得对方射失，而我已经很没有面子。“唉……能决定比赛胜负的关键人物居然只出了3分力……”

回到宿舍，原本温暖的被窝也变得冰冷起来，导致我不敢喝水。“按照落难英雄的定律，饮水90%会塞牙呢，剩下的10%搞不好还会烫伤舌头，还是不要了吧。”

于是我只好很不情愿地和生铁等勤耕不归的“办公室寄生虫”一起，窝在有冷暖空调的办公室里百无聊赖。至于他们是用十个手指耕耘自己的栏目，还是用嘴巴耕耘易拉罐“蓝带”，这就不用管了。我姑且还是看看这期榜单吧。

“Office和Photoshop两个没出息的家伙，联赛到现在已经是倒数第二轮了，居然还和东方快车一起排在降级区。微软和Adobe两个俱乐部不缺钱啊，肯定是内部管理的问题。哦，金山影霸、虚拟光驱和KV3000分列15、16、17位，看来也是岌岌可危。不过KV3000分数和前两者相差太大，除非最后一轮出现奇迹，否则保级形势堪忧。IE居然排在第14？这个队哪个位置都不缺人啊，实力平均得很，这可怪了。11位的 RealPlayer、12位的Flash、13位的超级兔子魔法设置和它的各自分数相差不大，仅仅在几分之间，这最后一轮争夺可就激烈了，谁能进军联盟杯现在还不明朗，不过明显是中游集团的中坚力量。特别是IE，扶不起的刘阿斗，比上不足比下有余。”

我回过神来，喝了一口帕尔玛拉特的巧克力牛奶，再继续往下看。

“金山词霸排在第10，唉，要不是这个队编制臃肿，过于庞大，本来成绩可以更好的。而且夏季转会期的自由贸易市场上又没有抓住机会缩减编制，节流开支。不过他在联盟杯和联赛双线作战，队员能力既不是超强，疲惫又难免，这倒是可以理解。至于WinRAR么，现在是只图在联赛中扎稳脚跟的中流队伍，短期内不会有太好的成绩，联盟杯席位稍加努力就不成问题，至少都能混个托托杯席位吧，先不作关注。NetAnts又自不同，背后有亚马逊食人军蚁集团做靠山，作风剽悍，注重对抗，强队弱队谁都头疼。搞不好最后一轮会有强势出现。第5的瑞星、第6的金山快译、第7的FlashGet都有可能对第一集团进行威胁，联赛已接近尾声，各队的疲劳程度很大，加上运动员怕受伤的心态，伤病反倒特别容易爆发，直接影响最终成绩。除非他们对冠军杯名额没有兴趣，但又不太可能。特别是第4位的Windows优化大师积分太薄，兼职人士组成的球队伙食条件也差，赛后恢复手段单一，搞不好老四的位置都保不住。第3的金山毒霸分数已经追不上去了，联赛冠军无望，冠军杯参赛资格不成问题，估计最后一轮不会刺刀见红吧？”

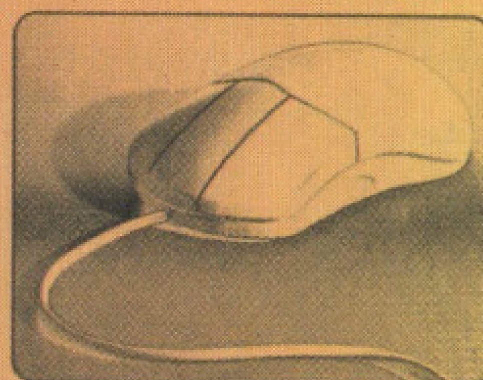
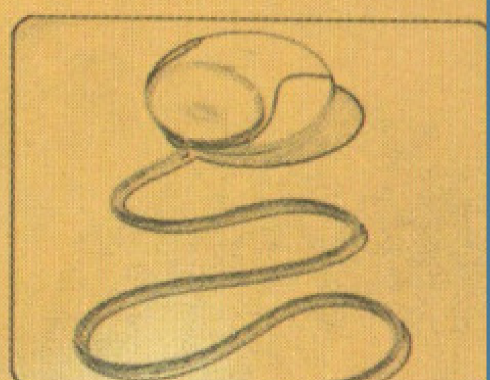
“啪”一声脆响，打断了我的思路。抬头一看，原来平安先生疲倦太过，下巴磕在桌子上，把桌角磕掉了一块。他为不幸夭折的桌角直掉眼泪，继而念起了“般若波罗密心经”超度桌角。唉，习惯忙碌的人清闲下来之后还真的是很无聊啊。不管他，我继续看我的联赛冠军之争吧。

“最要命的就是冠军争夺。在前几轮明显已经波澜不惊，眼看着腾讯QQ就要提前一轮登顶的，谁知道金山游侠居然后半程发力，连续多轮客场取胜，超越了腾讯QQ坐在榜首，冠军杯又打进半决赛，想双丰收的意图暴露无疑。腾讯QQ放弃了海外作战，集中精力于国内联赛，分明就是丢车保帅。要是晚节不保，这个赛季可就鸡飞蛋打，毛都捞不到了。不过腾讯QQ大牌球星云集，最后一轮又是主场作战，如无意外，取胜应该在情理之中。联赛踢到关键时刻，要是功亏一篑，那么即将入帐的大把银子可就要打水漂了……请祖宗保佑！腾讯QQ最后一轮一定要获胜，打平都不行！”

“好了！分析完毕！”我抬头对周围的同事说。“怎样怎样？这期的彩票怎样买？”fly和阿飞同时问。“这样吧，腾讯QQ买3（胜）、1（平），而金山毒霸最好买3、1、0（负），如此如此……”P

热门软件排行榜TOP20

SOFTWARE

热门软件下载排行榜

名次	软件名称	下载次数
1	QQ2000C简体标准版Build0630c	72 454
2	RealPlayer8.0 Basic中文版6.0.9.584	56 481
3	WinRAR官方中文版3.0	44 649
4	Flashget(Jetcar) 网际快车中文版1.31	40 439
5	NetAnts网络蚂蚁1.25	36 623
6	ACDSee Standard5.0英文版	33 906
7.	StreamBox VCR中文版1.0 Beta 3.1	28 682
8	Winamp3.0 b488 + DFX 6.121简体中文增强版	28 364
9	WinZip简体中文安装版8.1.4331	24 908
10	黛兰证券分析决策交易平台2.20	16 950

该榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
金山游侠	2002	1	644	○	金山公司
腾讯QQ	2000CBuild0630c	2	602	○	深圳腾讯计算机系统公司
金山毒霸	2003	3	482	○	金山公司
Windows优化大师	4.9Build808	4	363	○	鲁锦
瑞星杀毒软件	2003	5	340	↑	北京瑞星公司
金山快译	2002	6	296	↓	金山公司
网际快车FlashGet	1.31	7	294	↓	JetCar软件工作室
NetAnts	1.25	8	220	↓	洪以容
WinRAR	3.0	9	205	↑	Eugene Roshal
金山词霸	2002	10	199	↑	金山公司
RealPlayer	9.0	11	181	↓	RealNetworks
Flash	MX	12	175	↓	Macromedia
超级兔子魔法设置	4.95	13	173	↓	蔡旋
IE	6.0	14	169	↓	Microsoft
金山影霸	2003	15	160	↑	金山公司
虚拟光驱	7.02	16	141	↓	东石软件公司
KV3000	6.06.131	17	101	↑	北京江民公司
Office XP	2002	18	96	↑	Microsoft
Photoshop	7.1	19	85	↓	Adobe
东方快车	XP	20	65	○	北京交大铭泰软件公司

本榜所列软件版本号截止于2002年10月28日。本期网选选票截止时间为2002年10月28日（网选地址：http://topten.popsoft.com.cn/topsoft/default.htm）。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	8.1
ACDSee	4.02
Winamp	3.0
豪杰超级解霸	3000

十月幸运读者

特别奖

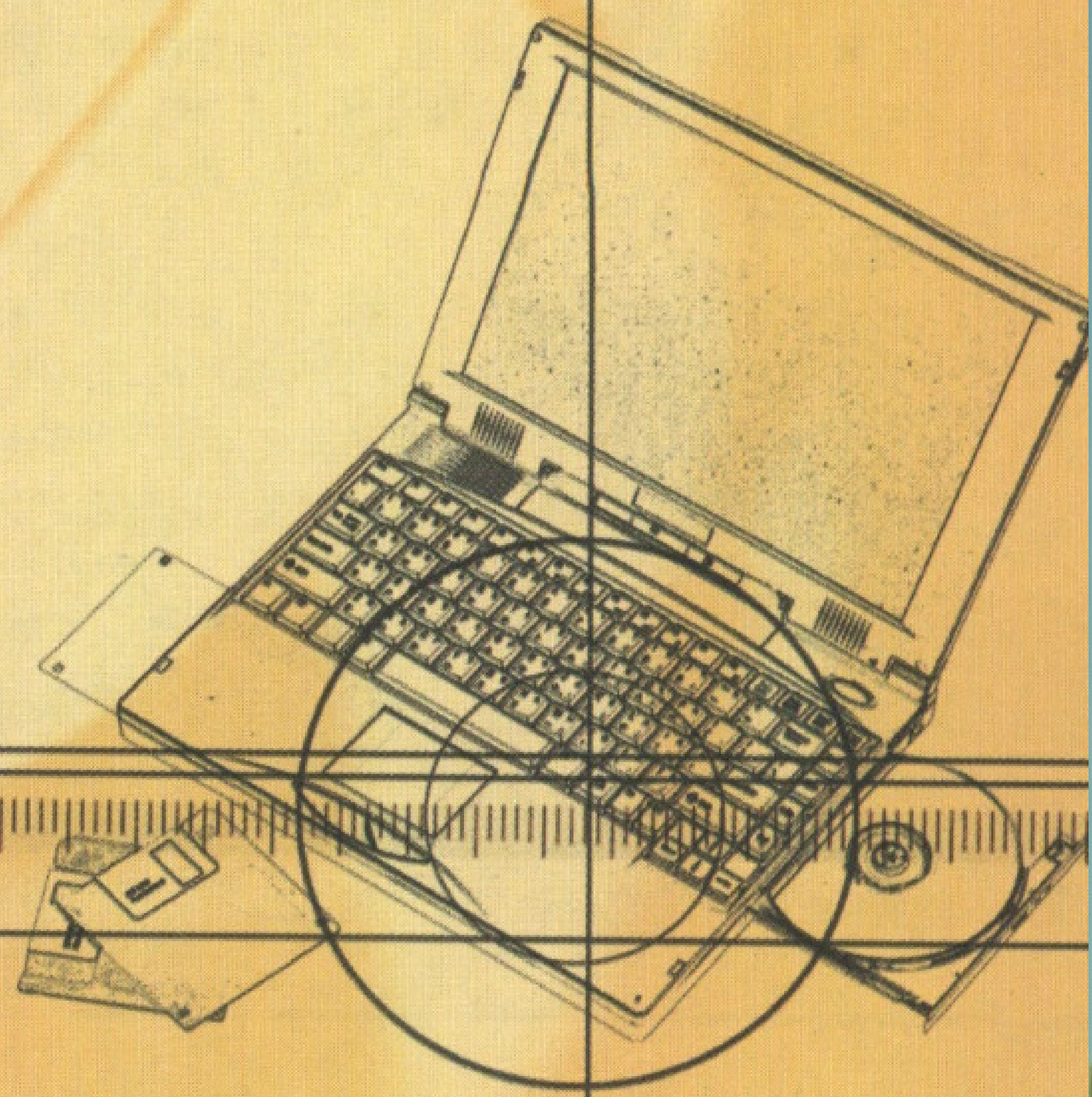
内蒙古包头市 王晶

奖品为微软（中国）有限公司提供的价值499元的IE3.0光电鼠标。

幸运奖

北京石景山 姚春媛
浙江温岭市 杨焙量
新疆乌苏市 林治铎
河南南阳市 雷华宇
山东济南市 宁辉
云南保山市 范健
江苏句容市 张鹏
广西贺州市 蒋圣勇
陕西咸阳市 张萌轶

幸运读者将获得由熊猫软件（中国）有限公司提供的价值358元的《熊猫卫士6.0》铂金版杀毒软件1套以及价值50元的165上网卡大众软件特别版一张。





北京侠客行网络技术有限公司出品
侠客行
豪情
侠气
浪漫
英会九州，侠客行四海
国人自己的在线游戏世界
京侠客行网络技术有限公司出品
地址：北京市亚运村
中国化工大厦5层
邮编：100101
电话：84885518
84885519
://www.xkx.com.cn

邮发代号：82-726

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN